
POWER PLAY
6/96
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
DAS COMPUTERSPIELE-MAG
SUPER WETTBEWERB
WER IST DER BESTE SPIELE-KENNER?
ECTS London
Alle Highlights der Frühjahrsmesse
Die Siedler 2
Bauen & erobern: Vom Kuhdorf zum Imperium
Attic-Interview
Der Reiz, gute Spiele zu machen
DEIN NAME IN »DAS SCHWARZE AUGE 3«
SILENT HUNTER
Beutezug der Seewölfe im Pazifik
SUPPORT
Windows 95 und Spiele
JOYSTICKS
Die Neuen von Thrustmaster und Gravis
MULTIMEDIA
Was taugen Komplett-systeme?
06
4 391054 206507


Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen
GIER MACHT INTRIGEN
INKLUSIVE MIKROPHON
TOTALLY VOICE ACTIVATED, TOTALLY INTERACTIVE
EXCITING GAMES WITHIN A GAME
VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS
TRAVEL TO MULTIPLE SITES
Googol-Plex Ind.
Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung
VIRTUAL CORPORATION™
Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.
Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!
Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.
Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.
Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).
Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.
Komplett in deutsch
Ab Mai '96 im Handel erhältlich!
Microforum
ein echtes 32bit spiel für Windows®95
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare
Artwork: digital publishing
TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200

Im Westen NICHTS Neues

Eine einzige Veranstaltung genügte, um die E³ in Los Angeles zu etablieren – das Aus für die Frühjahrs-ECTS

Unbestätigten Gerüchten zufolge fällt die Frühlings-ECTS nächstes Jahr deshalb flach, weil der englische Verband "British Software Entertainment", kurz BSE, seine weitere Unterstützung der Messe wegen plötzlicher Erkrankung abgesagt haben soll. Aber schließlich machen anständige Jungs keine makabren Scherze über ein so ernstes Thema, und deswegen geben wir auch lieber gleich zu, daß es in Wahrheit gar keinen Softwareverband gibt, der BSE heißt. Die vielzitierte Rinderseuche dagegen hatte höchstens Einfluß auf die Eßgewohnheiten der "Zugereisten", aber man muß sich ja nicht bei jedem London-Besuch im "Aberdeen Steak House" vollstopfen. Der wahre Grund für die abflauende Resonanz der Frühlingsausgabe der "Electronic Consumer Trade Show" (ECTS) ist natürlich die übermächtige Präsenz der "Electronic Entertainment Expo" (E^3), die nur knapp vier Wochen später im sonnigen Los Angeles über die Bühne geht. Die E^3 hatte vergangenes Jahr ihr Debut, und nach der Messe war sich die gesamte Spielesoftware-Welt einig, daß die E^3 nicht nur erstklassig organisiert war, sondern das nahe Hollywood einen positiven Einfluß ausübte. Dieses Jahr war in London deutlich zu spüren, daß die Hersteller (sofern sie überhaupt präsent waren), den Großteil ihres Pulvers auf der E^3 verschießen werden. Branchenriesen wie Sega und Nintendo verzichteten ganz auf ihre Präsenz (was uns in Power Play natürlich nicht weiter tangiert), und EA hatte sich mit Mindscape, Blizzard und einigen anderen Labels im nahegelegenen Hilton Olympia einquartiert. Trotz der nachlassenden Präsenz gab es aber immer noch genügend interessante Neuheiten, über die wir ab Seite 12 berichten. Die echten Sensationen blieben allerdings aus. Nun ist London nicht Hollywood, aber eine Oscar-Nacht gab´s trotzdem: Seit Jahren verleiht der Messeveranstalter in Zusammenarbeit mit 20 Computer- und Videospielmagazinen aus ganz Europa Preise für die erfolgreichsten Spiele und Publisher des Jahres. Den Preis für die originellste Software staubte dieses Jahr Oceans "Worms" ab, Hardware des Jahres wurde – oh Wunder – Sonys Playstation, Computerspiel des Jahres ist Virgin/Westwoods "Command & Conquer". Entwickler des Jahres darf sich Psygnosis nennen und Hersteller des Jahres wurde abermals Virgin Interactive. Wo wir grade bei Virgin sind: Wer bis zum Jahr 2000 jedes Spiel haben will, das bei Virgin erscheint, sollte einen Blick auf unseren Wettbewerb "Der beste Spielekenner" ab Seite 146 werfen. Dieser Wettbewerb ist hart aber fair. Gewinnen kann nur, wer eine Menge über Computerspiele weiß und es versteht, die Lücken durch zähe Recherche auszugleichen.

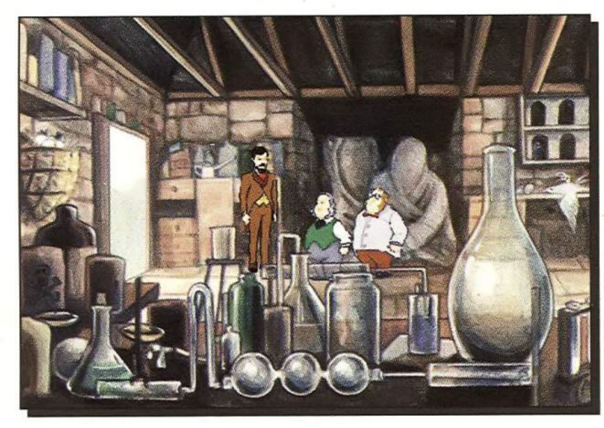
Eure PP-Redaktion

Marketing Manager Louie Beatty (links) von Virgin Interactive Deutschland freut sich über den Award für Command & Conquer. PP-Boß Hartmut Ulrich dagegen freut sich auf Jeans und T-Shirt...

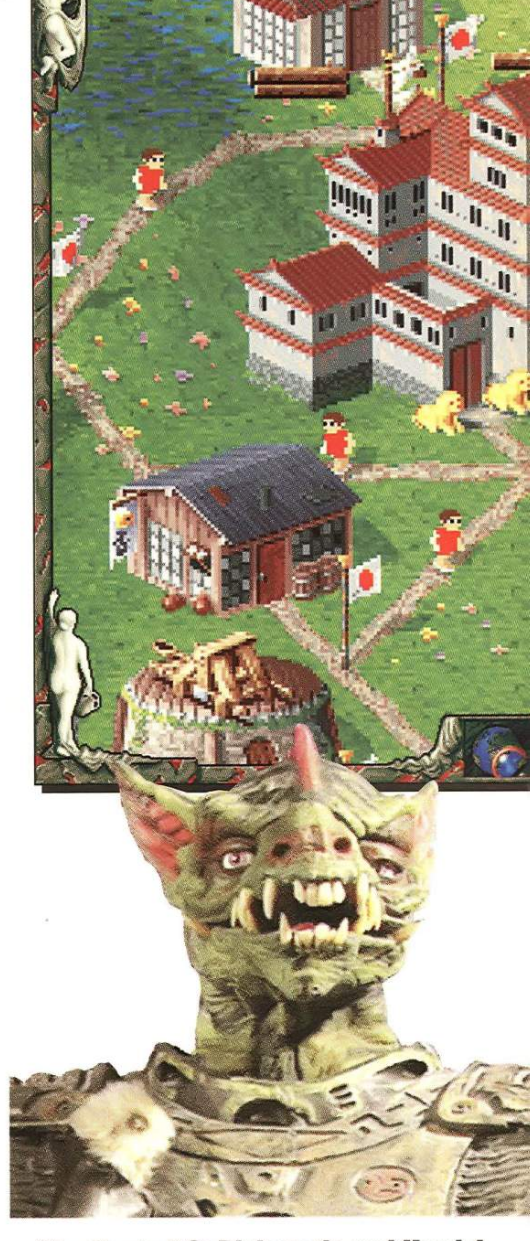
Hundemarke für Rasende Reporter: ECTS-Eintrittskarte zum Umhängen



Trade-Show-Treffpunkt Olympia Hall London: nächstes Jahr bleibt sie leer.



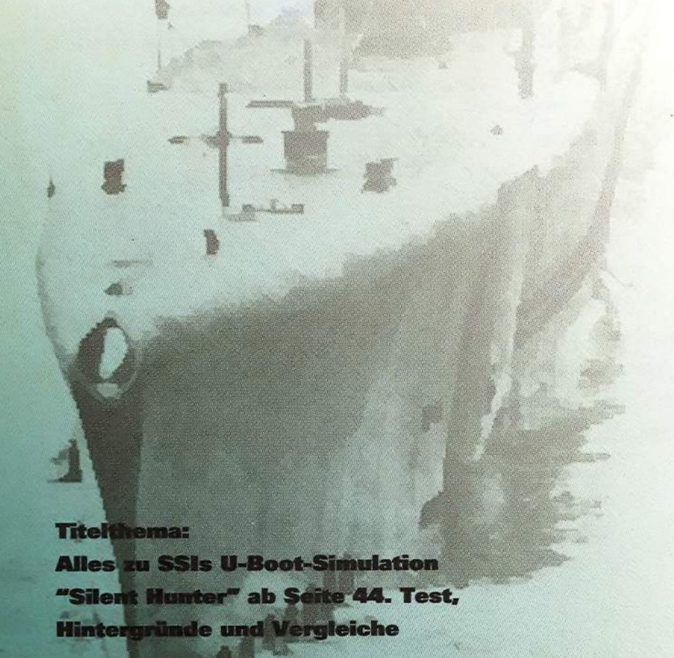
Gene Machine: Das Viktorianische England als Comic-Adventure



Star Control 3: Diplomatie und Handel mit den interstellaren Nachbarn

[News & Previews]

[Hardware]



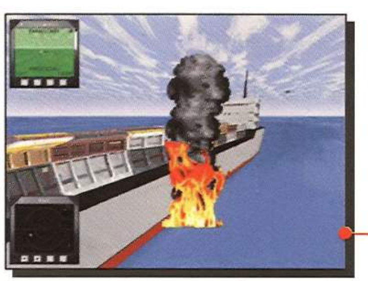
Titelthema: Alles zu SSIs U-Boot-Simulation "Silent Hunter" ab Seite 44. Test, Hintergründe und Vergleiche

[titel]

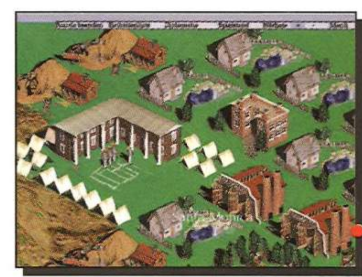
[support]



Die Siedler 2: Blue Byte beweist, daß auch aus deutschen Landen delikate Strategiespielkost kommen kann



A.T.F. Seite 102



Conquest of the... Seite 124



Reinforcements Seite 132

[test]

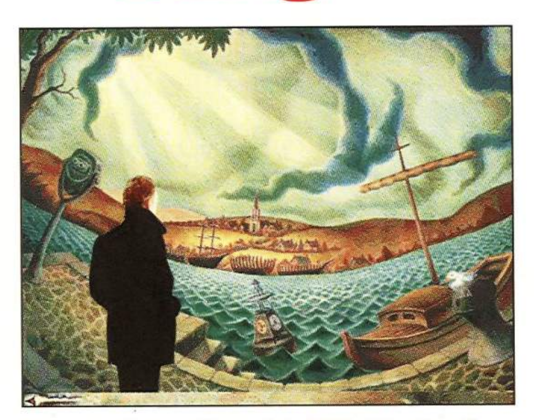
[wettbewerb]

Dein Name in "Das Schwarze Auge 3"

[interview]

[rubriken]

Sting - All this time



Vom Look her fügt sich "All this time" nahtlos in Stings Videoclips ein

Nur wenige Künstler haben in der Popmusik der frühen Achtziger so deutliche Akzente gesetzt wie Gordon Matthew Sumner. Wem der Name nichts sagt, dem sei auf die Sprünge geholfen: Es verbirgt sich niemand anderes dahinter als Sting, der Frontmann des Trios „The Police", das mit Songs wie „Message in a Bottle" und „Roxanne" bis zu seiner Auflösung vor elf Jahren weltweit erfolgreich war. Während seine Bandkollegen sich – mehr oder minder freiwillig – von der großen Bühne verabschiedeten, schloß der stets etwas kopflastig wirkende Sting mit seiner Solokarriere zur Riege des Pop-Establishments auf. Für seinen jetzt bei Philips erschienenen Multimedia-Ableger „All this time" kramte der Brite all jene Dinge hervor, die ihn beschäftigen: Wir erfahren, daß er sich für Shakespeares Werke interessiert, in seinem Song „Russians" Anleihen beim Klassik-Komponisten Sergej Prokofjew machte und die Seele gern mal beim Yoga baumeln läßt. Natürlich gibt es auch jede Menge Akustisches zu vernehmen, wovon einiges frisch für die Doppel-CD eingespielt wurde. Zusammengehalten werden diese und weitere Elemente von einer surrealistischen Optik mit Gothic-Appeal, wie wir sie schon aus Sting-Musikvideos wie z.B. „If I ever lose my faith in you" kennen. Technisch ist das Produkt quasi unangreifbar, alles ist nahezu perfekt auf Wesen und Werke des Musikers abgestimmt. Ausgesprochene Dynamik kann man von der Atmosphäre jedoch nicht erwarten, der Mittvierziger ist ja schließlich eher für die leisen Töne bekannt. Das Programm ist ausschließlich unter Microsofts Windows ´95 laufffähig. *us*

Sting - All this Time
Hersteller
Starwave/Philips
Preis
100 Mark

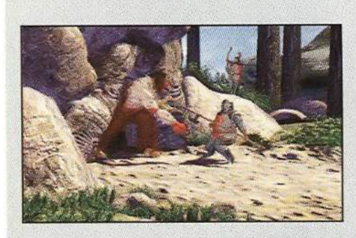
LANDS OF LORE 2 WETTBEWERB

Wie Ihr Euch sicher erinnert, sucht Virgin unter allen Lesern der Power Play nach einem neuen Stimmentalent für die deutsche Synchronisation von Lands of Lore: Götterdämmerung. In der letzten Ausgabe wurde nach dem Gegenstand gefragt, durch den die Hexe Scotia ihre Macht erlangte und sich in verschiedene Gestalten verwandeln konnte.

Gerade diese Macht ist es, die im zweiten Teil von Lands of Lore: Götterdämmerung eine wichtige Rolle spielen wird: Als Spieler übernehmt Ihr die Rolle von Luther, Scotias Sohn, der sich des öfteren unkontrolliert in verschiedene Gestalten verwandelt. So kann es vorkommen, daß Ihr mitten im heißen Gefecht unfreiwillig zur Biberratte mutiert. Oder Ihr durchstöbert gerade einen Schrank in einem engen Kämmerlein und urplötzlich verwandelt Ihr Euch in einen buckeligen, häßlichen Riesen mit unglaublichen Kräften und sitzt fest.

Hier nun die zweite Frage unseres dreiteiligen Rätsels (die letzte Frage gibt´s in POWER PLAY 7/96):

Frage 2: Wie heißen die vier Völker der Lands?





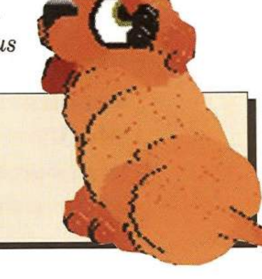
Long time no see: Diese freundliche Rothaut begegnete uns schon im ersten "Lands of Lore"

Dogz

Hunde bedeuten für viele Menschen – insbesondere die, die ansonsten allein wären – eine echte Bereicherung im Leben. Doch leider werden immer noch massenhaft Vierbeiner zu Ferienbeginn an der Autobahn ausgesetzt. Mindscapes Digitaltölen, „Dogz" genannt, gucken zwar längst nicht so treu aus der Wäsche wie ein echter Hund, sind dafür aber hundertprozentig stubenrein und pflegeleicht auf der Festplatte verstaubar. Zu Beginn sucht Ihr Euch aus fünf Rassen mit jeweils eigenem Naturell das passende Exemplar aus und „adoptiert" es. Ein Bildschirmschoner, der sog. „Wachhund", ist zwar auch integriert, allerdings bietet das nur 30 Mark teure Programm mehr als nur ein paar witzige Animationen. Ihr könnt dem Hündchen nämlich Bälle und alte Schuhe zum Spielen geben, es mit der Maus streicheln, bis es sich unterwürfig auf dem Rücken räkelt oder Freß- und Trinknäpfe vor seine Nase stellen. Der Clou: Eure „Dogz" lassen sich sogar dressieren. Dazu wedelt Ihr mit einem von drei Leckerbissen, und schon versucht der kleine Köter, sich mit allerlei Kunststücken die Belohnung zu verdienen. Er merkt sich, wofür er welches Leckerli bekommt und stellt sich darauf ein. Mit der Zeit könnt Ihr gar beobachten, wie das aus Ellipsen aufgebaute und dadurch sehr bewegliche Wollknäuel zum Rüden heranwächst. *us*



Ab und zu darf der Setter außerhalb seines engen Fensters herumtollen

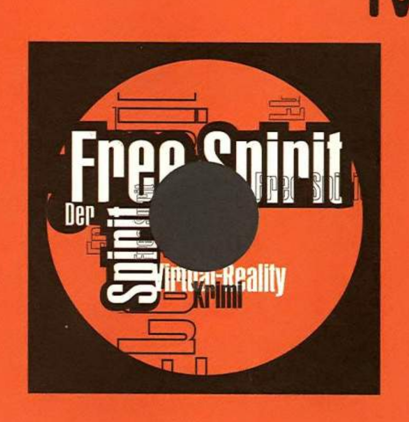


Dogz
Hersteller
Mindscape
Preis
ca. 30 Mark



Der Virtual-Reality-Krimi für den PC auf CD-Rom

Macht Spass
Macht clever
Macht 8 Mark



Volksbanken Raiffeisenbanken

Wir machen den Weg frei

3D-Beschleuniger

Langsam aber sicher kommen die 3D-Karten in Fahrt. Von Marktführer ATI und dem deutschen Produzenten ELSA erscheinen demnächst die ersten Produkte, die den PC als Spielemaschine ins nächste Jahrtausend führen sollen. ELSA setzt auf den S3 ViRGE-Chip, der in Zukunft auf den 3D-Karten der meisten Hersteller zu finden sein wird. Die „Victory 3D" bereichert Anfang Mai in einer 2 MB und 4 MB EDO-DRAM-Variante den Markt, wobei der Mehrspeicher nicht wie üblich zu größerer Farbtiefe verhilft, sondern für noch mehr Speed bei der 3D-Darstellung sorgt. Ein Vorserienmodell läuft auf unserem Rechner zur vollsten Zufriedenheit, die Treiber scheinen dem von ELSA bekannten hohen Standard zu entsprechen. Damit sich jeder Käufer von den Fähigkeiten der Victory 3D gleich ein Bild machen kann, schnürt man in Aachen zur Zeit noch an einem Softwarepaket, das nach dem momentanen Stand "Descent II", "Battle Race", "Actua Soccer" (in Deutschland "ran Soccer"), und "Terminal Velocity" enthalten wird; alle vier Titel sind speziell für die höhere Leistungsfähigkeit des ViRGE-Chips optimiert .

ATI setzt wie seit jeher, auch bei der aktuellen 3D-Beschleuniger-Karte „3D Xpression" auf einen eigenen, „3D RAGE" genannten Chip. Technische Daten und Leistungsvermögen sind den S3 ViRGE-Modellen recht ähnlich, etwas fraglich ist momentan jedoch noch die umfassende Versorgung mit speziellen DOS-Titeln. Unter Windows ´95 dürfte die Karte jedoch zum Besten gehören was es gibt, immerhin hat ATI zusammen mit Microsoft den „Direct 3D"-Standard entwickelt. Eine Windows ´95-Version von "Assault Rigs" sah jedenfalls sehr beeindruckend aus, sicher sind auch schon 3D Xpression-Versionen von "Duke Nukem 3D" und "Mechwarrior 2". Alle drei Titel werden aller Voraussicht nach mit der ATI-Karte gebundlet.

Mit einem großen 3D-Karten-Vergleichstest in der POWER PLAY könnt Ihr übrigens rechnen, sobald eine ausreichende Anzahl an Modellen und spezieller Software auf dem Markt ist. *mg*

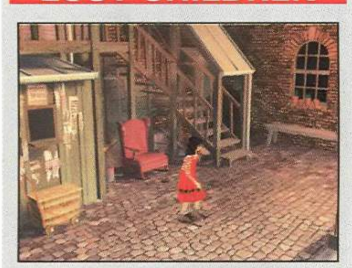


ELSAs Victory 3D mit dem S3-ViRGE-Chip ist einer der jüngsten Anwärter auf den Thron des 3D-Accelerator-Königs

3D Xpression
Hersteller
ATI
Preis
ca. 500 Mark

Victory 3D
Hersteller
ELSA
Preis
ca. 500 Mark (2 MB)
ca. 650 Mark (4 MB)

CITY OF THE LOST CHILDREN



Ästhetik des Verfalls: Miette im schäbigen Hof

Wenn Softwarefirmen ein Spiel nach einem Kinofilm strickten, so handelte es sich dabei bisher überwiegend um amerikanische Action-Blockbuster. Kleinere europäische Filme wie der Eröffnungsfilm der Cannes-Festspiele 1995, „City of the lost Children", sind die absolute Ausnahme. Das gleichnamige Adventure-Projekt von Psygnosis könnte sich als Geheimtip erweisen, erste Bilder machen schon jetzt Lust auf mehr. Die Story der „Delicatessen"-Schöpfer Jean-Pirerre Jeunet und Marc Caro erinnert an Michael Endes „Momo": Der debile Wissenschaftler Dr. Krank zieht von seiner verlassenen Bohrinsel aus die Fäden diverser Entführungsaktionen. Er stiehlt Kindern des benachbarten Hafenstädtchen Ihre Träume, um seine eigene Phantasielosigkeit zu kompensieren. Auch der Adoptivbruder der zehnjährigen Waise Miette verschwindet urplötzlich. In ihrer Rolle eilt Ihr dem Opfer zu Hilfe und stapft als texturiertes Polygonmädchen durch 150 gezeichnete Schauplätze der Stadt. us

City of the lost children
Genre
Adventure
Hersteller
Psygnosis
Erscheinung geplant
4. Quartal '96

VERMISCHTES

• Wachwechsel in der deutschen PR-Abteilung von **Electronic Arts**: Markus Matejka geht, Florian Stangl kommt. Bislang war er für die Kollegen bei der „PC Player" als Redakteur tätig.
• Entgegen unserer Aussage in PP 05/96 wird SCIs **„Kingdom O´ Magic"** nun doch vollständig synchronisierte Sprachausgabe anstelle von Untertiteln verwenden. Unter anderem kommt F.A. Schenk, die deutsche Stimme von Dennis Hopper , zu Wort.
• Die englische Fassung des CIC-Adventures **„Congo – Descent in Zinj"** ist ab sofort als 120 Mark teure Limited Edition erhältlich. Sie besteht aus dem Spiel und einem Making of-Video der Chrichton-Verfilmung.
• Als kleinen Zusatz zu unserem Test in dieser Ausgabe sollten **„Siedler 2"**-Interessierte einen Blick auf Tafel 504 des Videotext-Dienstes von RTL werfen: Dort findet Ihr neben Produktinformationen auch die Adresse, um ein kostenloses Demo von Blue Byte anzufordern, das mit dem von der PP-CD 05/96 identisch ist.
• **„Gabriel Knight 2"** von Sierra ist neuerdings als komplett deutsche Version im Handel.
• Das **„Koch Megapak 5"** umfaßt für 99,95 DM eine qualitativ bunte Mischung zehn verschiedener Titel. Im einzelnen sind das: "Flight Unlimited", "Terminal Velocity", "FX Fighter", „Pinball Fantasies Deluxe", „Jagged Alliance", „Primal Rage", „Pool Champion", „Warlords 2 Deluxe", „Entomorph" und „Great Naval Battles 4".
• **Kaufrausch**: Medienriese Philips hat das deutsche Softwarehaus Bomico geschluckt, Infogrames verleibte sich Ocean ein.


Ich hab' zwar keine Freunde. Aber die schwören auf White Label.
THE WHITE LABEL
PC CD-ROM
DEUTSCHE VERSIONEN!
Jetzt auf White Label:
Star Trek Judgment Rites und Nascar Racing für magere 29,95*
Kyrandia 3 und Creature Shock für noch magerere 24,95*
* Unverbindliche Preisempfehlung.
HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
Virgin INTERACTIVE entertainment
© 1994 Argonaut Software. ® & © 1993 Paramount Pictures. All rights reserved. STAR TREK and U.S.S. Enterprise are Trademarks of Paramount Pictures. © 1993 Interplay Productions Ltd. © 1994 Papyrus Design Group, Inc. All rights reserved. NASCAR Racing is officially licensed by NASCAR ©. Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Kyrandia™ ist ein Markenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1994. ℗ 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises, Ltd.



London Olympia, heilige Halle der Frühlings-ECTS. Allerdings wichen zahlreiche Aussteller auf naheliegende Hotels aus

Die Frühjahrsmesse ECTS in der Stadt an der Themse zeigte erwartungsgemäß wenig Sensationen, jedoch einige interessante Trends

Das Ende ist nah: Nächstes Jahr wird die Industrie auf den kostspieligen Ausflug nach London verzichten und sich gleich auf die junge Supermesse E³ in Los Angeles konzentrieren. Bereits dieses Jahr waren erste Auswirkungen zu spüren: Einige Projekte waren einfach noch nicht weit genug vorangetrieben, um für die ECTS spruchreif zu sein. Wir werden sie in vier Wochen an der Westküste der USA zu Gesicht bekommen. Drei wesentliche Trends kristallisierten sich heraus: Zum einen werden zahlreiche Titel parallel für PC und Sony Playstation entwickelt. Toptitel allerdings, die sehr stark auf die jeweilige Rechnerarchitektur setzen, gibt es vorerst hauptsächlich für PC. Zweiter Trend: Windows 95 setzt sich langsam durch. Drittens werkeln viele Hersteller an Multiplayer-Spielen, die erst über das Internet richtig zur Entfaltung kommen. Zwar hat noch kaum ein Hersteller konkrete Vorstellungen, wie er das vermarkten will, aber entwickeln kann man ja schon mal.



Hyperblade

Activision

Mit **"Hyperblade"** stürzt sich Activision in eine 3D-Mischung aus Hockey auf Inline-Skates, Action und irgendwelchen Extremsportarten. Die Akteure bestehen aus ausgefüllten Polygonen, werden in Echtzeit berechnet und bewegen sich frei auf dem Spielfeld. Obwohl die Grafik nicht sehr zeitgemäß wirkt, könnte "Hyperblade" im Multiplayer-Mode interessant werden.

"Blast Chamber" ist ein Actionspiel für bis zu vier Spieler, in dem Ihr unter Zeitdruck einen Kristall über diverse Hindernisse transportieren müßt. Das besondere an "Blast Chamber" ist eine drehbare 3D-Umgebung, die Gegner agieren wie in einer rotierenden Raumstation. Beide Spiele erscheinen auch auf Konsolen und sind klar actionorientiert.



Blast Chamber

Blast Chamber	Juli 96
Hyperblade	Juli 96

Adeline

Adeline bastelt eifrig am Nachfolger des Renderabenteuers **"Little Big Adventure"**, von dem wir Ende 1994 so begeistert waren, daß es trotz einiger Mängel ein Spielspaß-Prädikat bekam. Teil 2 baut nahtlos auf der Handlung des Urspiels auf, geblieben sind die genialen Animationen des Hauptcharakters und die niedliche Atmosphäre inmitten feinster Renderlandschaf-

CALLING

ten. Im Vergleich zur Vorgängerversion läßt sich der Spielstand an jeder Stelle abspeichern, es gibt keine Sackgassen mehr, dafür mehrere Kameraperspektiven und drei verschiedene Planeten zum erkunden. Adeline achtet auf einen kontinuierlich steigenden Schwierigkeitsgrad, zu Beginn sind die Rätsel kinderleicht und werden im Spielverlauf immer schwerer. Über das andere Adeline-Projekt **"Time Commando"** gab's ja bereits in früheren Ausgaben was zu lesen. Interessant ist vielleicht zu wissen, daß "Time Commando" quasi ein Abfallprodukt von "LBA2" ist, da man neben dem Adventure auch ein Actionspiel entwickeln wollte.

Little Big Adventure 2	Ende 96
Time Commando	Juni 96

Attic

Bei Attic/FanPro gab es weitere Bilder zum dritten Teil der "Das Schwarze Auge"-Serie, **"Schatten über Riva"**, zu sehen (siehe auch Interview ab S. 152). Spätestens bis Juli soll es endlich soweit sein, die gezeigten Bilder sahen jedenfalls schon jetzt sehr beeindruckend aus. Wie die beiden Vorgänger, sollte auch "Riva" hinsichtlich des Spielspaßes keine Enttäuschung werden.

"Herrscher der Meere" ist ein Strategical mit Handelselementen und spielt im 17. Jahrhundert. Das Programm wird nicht in Zusammenarbeit mit FanPro entwickelt, sondern ist eine Attic-Eigenentwicklung.

Herrscher der Meere	4. Quartal 96
Schatten über Riva	Juli 96

Blizzard

Blizzards ursprünglich als "Shattered Nations" angekündigtes Weltraum-Echtzeit-Strategiespiel heißt jetzt **"Starcraft"**. Blizzard entschloß sich, das etwas überkandidelte und hochkomplexe Spielsystem der ursprünglichen Fassung deutlich zu entschärfen und consumerfreundlicher zu gestalten. Ob die Namensverwandtschaft zum Blizzard-Hit "Warcraft" zufällig oder durchaus begründet ist, wird sich noch herausstellen. In "Starcraft" lenkt der Spieler die Geschicke von intergalaktischen Rassen, aus deren Perspektive er auch jeweils agiert.

Diablo	Juli 96
Pax Imperia 2	August 96
Starcraft	Ende 96
Warcraft 2 Expansion Set	Mai 96





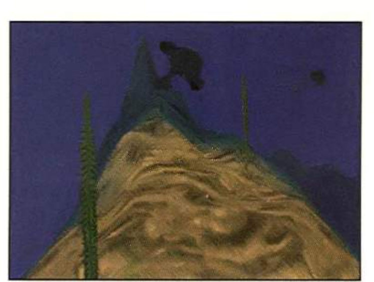
Das schwarze Auge - Schatten über Riva: Der dritte Teil der Rollenspielserie von Attic

DUNGEON KEEPER

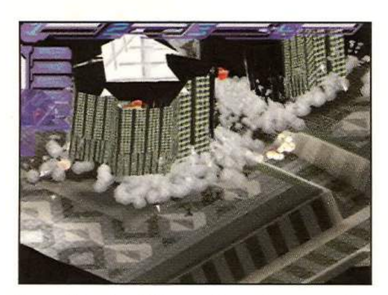
Warum ist "Dungeon Keeper" eigentlich immer noch nicht fertig? Die Antwort gab Bullfrog-Chef Peter Molyneux höchstpersönlich: "Weil wir etwas beweisen wollen. Hi-Octane hat dem Ruf von Bullfrog derart geschadet, daß wir uns so etwas nie wieder erlauben dürfen." Hi-Octane sei Bullfrog zu einem Zeitpunkt aufs Auge gedrückt worden, als "Dungeon Keeper" kurz vor der Fertigstellung stand. Man habe alles stehen- und liegenlassen müssen und Hi-Octane innerhalb von sechs Wochen aus dem Nichts zusammengenagelt. Eigentlich sei DK ja fertig und würde sicher auch im aktuellen Zustand exzellente Reviews bekommen, doch er sei noch nicht zufrieden. Ein herausragendes Feature von DK ist die Möglichkeit, verschiedene Zaubersprüche miteinander zu kombinieren. Je mehr der DK im Spielverlauf lernt, um so mehr Möglichkeiten hat er. Eine Giftgaswolke z.B. nützt alleine noch nicht besonders viel, da sie nur relativ lokal wirkt. Mit einem Windzauber kombiniert und durch den Dungeon geblasen ist sie wesentlich effektiver. DK wirkt alles andere als todernst und bietet einen optischen Mix aus knuddelig-witzigen Monstern, genial ausgeleuchteten Dungeons und deftigen Gore-Szenen. Deshalb müssen sich deutsche Spieler auch mit einer entschärften lokalisierten Version begnügen. DK soll auch als Internet-Version erscheinen. Einer der ganz großen Titel der Messe!







Creation



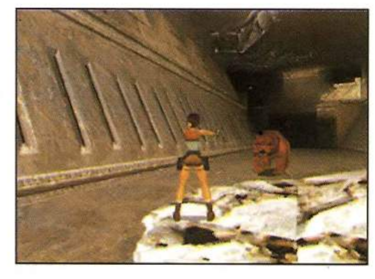
Syndicate Wars: Im September soll es endlich soweit sein



Blam! Machinehead



Shellshock



Tomb Raider



Bullfrogs Gene Wars: Seit unserem Preview im letzten Jahr veränderte sich das Interface des für den Spätsommer geplanten Mutantenkriegs

Swagman – the Dreamworld

Bullfrog

"Syndicate Wars", das ursprünglich im Februar fertig werden sollte (Preview in PP 03/95) ist etwas über den ursprünglich geplanten Zeitrahmen hinaus. Auch hier wird die offizielle deutsche Version kräftig entschärft. Im Gegensatz zu Bullfrogs anderen Top-Titeln, die wir ja bereits gepreviewt haben, gab es zum Unterwasserabenteuer **"Creation"** noch nicht sehr viele Informationen. Die Story: Nachdem die Gewässer der Erde durch Umweltverschmutzung zunehmend lebensfeindlich wurden, siedeln Forscher allerlei Meeresgetier und Pflanzen auf einem erdähnlichen Planeten an, eine neue Evolution unter künstlichen Bedingungen beginnt. Mit einem speziellen Mini-U-Boot überwacht Ihr die Entwicklung neuer Fisch- und Pflanzenkulturen, Delphine und Killerwale unterstützen Eure Aufgabe. Was sich eher nach beschaulicher Aquariums-Idylle anhört, ändert sich schlagartig, als das künstliche Ökoystem des Planeten plötzlich eine Droge hervorbringt, die aus friedlichen Kreaturen gefährliche und unberechenbare Gegner macht. Creation ist für Anfang ´97 geplant und verspricht sensationelle Unterwasser-Effekte.

Creation	Januar 97
Dungeon Keeper	Juni 96
Syndicate Wars	Sept. 96
Theme Hospital	Nov. 96

CentreGold

Bei CentreGold gab es sowohl von Core Design wie auch von U.S.Gold Neuigkeiten zu sehen. Im Actiontitel **"Blam! Machinehead"** von Core muß mal wieder die Welt gerettet werden, diesmal vor bösartigen Killerviren. Auf einer Art Hover-Bike jettet der Spieler über die Erdoberfläche und durch Tunnelsysteme, macht Jagd auf durchgedrehte Killerbienen und wird von Riesenspinnen angegriffen. Zusätzlich zur reinen Action können bestimmte Vorgänge auf der Welt beeinflußt werden: So muß man etwa einen (Eisenbahn-) Zug aus seiner Halle befreien und bis zum Ziel begleiten oder kann für den Gegner wichtige Reaktoren vernichten. Besonderes Highlight sind die animierten Zwischenszenen mit schön schräg-schwarzem Humor. **"Swagman – the Dreamworld"** spielt in einer putzigen (Alp-Traumwelt voll bizarrer Gestalten: Zwei Comic-Kids eilen durch die bunte Isometriegrafik, befreien Feen und lösen knackige Rätsel. **"Shellshock"** dagegen ist eine sehr actionlastige Panzersimulation. Mit bis zu acht Multiplayern fährt der Spieler durch eine beeindruckend texturierte Stadt und legt sich mit Terroristen an – jedenfalls wenn die Sicht aus dem Tank heraus frei ist, denn in dem Programm spielt das Wetter eine größere Rolle. Kampfsportaction in 3D mit isometrischen Kameraperspektiven steht Fans von Prügelorgien bei **"Ninja"** bevor. Nomen est Omen: In einem Fantasy-Japan setzt sich der Spieler mit mehr als 50 Kampftechniken und Magie gegen fernöstliche Drachen oder böswilligen Samurais durch. Leider erst gegen Jahresende erscheint das Action-Adventure **"Tomb Raider"**, in dem die weibliche Heldin Lara Croft auf der Suche nach einem historischen Artefakt realistisch ausgeleuchtete Höhlen und Tempelanlagen erforscht. Gesteuert wird Lara aus einer 3rd-Person-Perspective. Besonders die geschmeidigen Animationen der Hauptfigur und der zahlreichen Höhlenbewohner könnten viel Spielspaß bringen. U.S. Gold hat sich die welt-

weite offizielle Computerspiele-Lizenz der Olympiade 96 in Atlanta gesichert. Zuerst wird **"Olympic Soccer"** erscheinen. Echte 3D-Kicker bestreiten ihre Matches in einer echten 3D-Umgebung, den Kommentar zum Spiel spricht Johannes B. Kerner. Erst etwas später wird **"Olympic Games"** veröffentlicht, in dem gleich mehrere Sportarten simuliert werden.

Blam! Machinehead	Juni 96
Olympic Soccer	Juni 96
Olympic Games	Juli 96
Ninja	4. Quartal 96
Swagman	3. Quartal 96
Shellshock	Mai 96
Tomb Raider	4. Quartal 96

Domark

Neben dem bereits in den News 5/96 vorgestellten "Total Mayhem", das jetzt in **"Total Mania"** umbenannt wurde, stand der Domark-Stand ganz im Mittelpunkt von **"Deathtrap Dungeon"**. Der kampfbetonte 3D-Actiontitel spielt in einem Keller voll grausliger Fallen und gefährlicher Monster. Gespielt wird aus einer "Alone in the Dark"-Perspektive.

Deathtrap Dungeon	September 96
Total Mania	Juni 96

Empire

Auf dem Stand von Empire bekamen wir neben einer neuen Folge aus der "Battleground"-Strategiereihe, **"Waterloo"**, die Weltkrieg I-Flugsimulation **"Flying Corps"** gezeigt. Mit dem Programm sollen neue Standards in Sachen historischer Genauigkeit gesetzt werden. So haben die Macher Hunderte von Fachbüchern durchgeackert und Veteranen als Testpiloten verpflichtet. Die brandneue Grafikengine soll ebenfalls äußerst akkurat das tatsächliche Fluggefühl vermitteln.

Battleground: Waterloo	Juni 96
Flying Corps	Oktober 96

FanPro

Die Fantasy- und Rollenspielexperten von FanPro machen jetzt auch selbst Computerspiele: **"Duell um Aventurien"** basiert auf den "Dark Force"-Trading Cards – letztlich wird das ganze ein Strategieprogramm. Fans warten schon seit längerem auf **"Perry Rhodan: Operation Eastside"**, das ebenfalls ein Strategical sein soll, diesmal allerdings auf Hexfeld-Basis.

Duell um Aventurien	Juli 96
Perry Rhodan: Operation Eastside	4. Quartal 96



Olympic Soccer



Deathtrap Dungeon von Domark: Unseren heldenhafte Rittersmann bedrängt eine rote Gefahr

LUCASARTS

Obwohl LucasArts auf der ECTS keinen eigenen Stand hatte, überbrachte uns eine Glücksfee auf den letzten Drücker doch ein paar ScreenShots und aktuelle Infos zu den kommenden Spielen. Mehr folgt in Kürze! "Jedi Knight" ist der Nachfolger zu einem erfolgreichen, mittlerweile indizierten 3D-Actionspiel. Diesmal macht sich Kyle Kartan auf die Suche nach seiner Vergangenheit, legt sich mit sieben "Dark Jedi's" an und muß dazu selbst Jedi werden - sicherer Umgang mit Laserschwertern ist also Pflicht. "Jedi Knight" soll auch im Netzwerk laufen. "Outlaws" ist ein First-Person-Adventure, wird multiplayerfähig und spielt in einem Spaghettiwestern-Szenario. "X-Wing vs. TieFighter" wird die erste im Star-Wars-Universum angesiedelte Multiplayer-Simulation. Die Spieler können gegeneinander auf Seiten des Imperiums oder der Rebellenallianz antreten. "Mortimer and the Riddles of the Medallion" soll sich ähnlich wie "Rebel Assault" spielen und ist eigentlich für Kinder gedacht - trotzdem dürften wohl Erwachsene dem hohen Niedlichkeitsfaktor erliegen. "Afterlife" ist eine Wirtschafts-Sim in Himmel und Hölle.



Jedi Knight



Mortimer



Afterlife

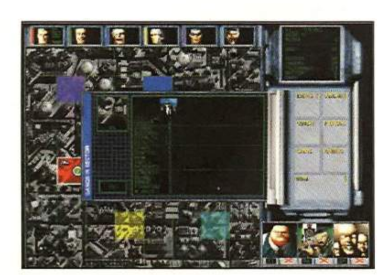


Outlaws

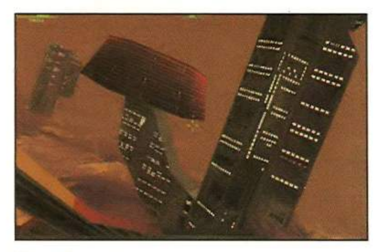


X-Wing vs. Tie Fighter





Chaos Overlords



Hardwar



Fragile Allegiance



Gremlin's Euro 96



SFPD Homicide Case File

Funsoft

"Chaos Overlords" von New World Computing wird ein SciFi-Strategiespiel in SuperVGA mit ausgesprochen schönen 3D-Animationen. Gremlin stellte neben u. a. **"Hardwar"**, eine 3D-Arcade-Flugsimulation mit taktischem Einschlag und architektonisch ausgefeilten Gebäuden vor. **"Fragile Allegiance"** wird ein Weltall-Strategical im Stil von "Ascendancy", allerdings sollen die Grafiken ein gutes Stück besser werden. In **"Sandwarriors"** fliegt der Held in einem Raumflitzer durch eine Welt, die aussieht wie eine Mischung aus dem alten Ägypten und verschiedenen SciFi-Szenarien. Mit der offiziellen Fußball-Europameisterschafts-Lizenz schließlich hat Gremlin einen dicken Lizenzfisch am Haken: In **"Euro 96"** ist jede der 16 Mannschaften mit Originalnamen vertreten. Gespielt wird mit per Motion-Capturing animierten 3D-Kickern.

Chaos Overlords	Juni 96
Euro 96	Juni 96
Fragile Allegiance	4. Quartal 96
Hardwar	4. Quartal 96
Sandwarriors	3. Quartal 96

Grolier

Neben der Golfsimulation **"Greg Norman Ultimate Challenge Golf"** weckte Grolier das Interesse vor allem mit einem Interactive-Movie-Krimi. **"SFPD Homicide Case File: The Body in the Bay"** oder kurz auch einfach "SFPD", wickelt mit akribischer Detektivarbeit einen authentischen Mordfall auf. Neben Filmsequenzen, die wichtige Informationen enthalten, klickt Ihr euch durch diverse Standbilder und sucht nach Indizien. Könnte interessant werden!

Greg Norman Golf	Mai 96
SFPD: Homicide	Mai 96

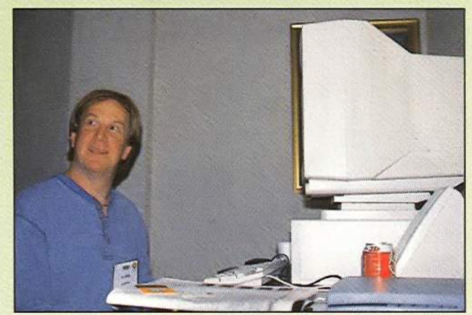
Interactive Magic

Bei der Company von "Wild" Bill Stealey gab es neben den besten Messe-Bonbons auch den berühmtesten Zehnkämpfer. Daley Thompson, britische Sportlegende, stellte seinen **"Decathlon"** vor. Besonderer Wert liegt auf taktischen Entscheidungen, etwa: Verschwende ich meine Energie im 100m-Lauf oder lieber beim Diskurswurf? Der Strategietitel **"Destiny"** soll "Civilization" Konkurrenz machen, der Spieler führt eine Steinzeitgesellschaft bis ins Raumfahrtzeitalter. Anders als bei "Civ" kann man sich aber in die Karte hineinzoomen und seine eigene Welt in 3D bestaunen. **"Air Warrior II"** simuliert über 25 verschiedene Flugzeuge auch per Onlinedienst. Nur hinter verschlossenen Türen bekamen wir **"iM1A2 Abrams Tank"** und **"F-22"** gezeigt. Ersteres ist eine realistische Panzer-, zweiteres eine klassische Flugsimulation, allerdings mit bereits in der Betaversion beeindruckender Grafik: So konnten wir durch einen akkurat nachgebauten Grand Canyon fliegen, die Vorlagen stammen von Satellitenbildern.

Air Warrior II	4. Quartal 96
Decathlon	3. Quartal 96
Destiny	3. Quartal 96
F-22	4. Quartal 96
iM1A2 Abrams Tank	4. Quartal 96

QUAKE AWAKES

Langsam nähert sich die Veröffentlichung des 3D-Ballerspiels Quake. Auf der ECTS rührte id Software fleißig die Werbetrommel. Jay Wilbur, rühriger Business Manager der id's, gab sich höchstpersönlich die Ehre und beantwortete die Fragen einer kleinen Schar neugieriger Journalisten. Jay äußerte sich hoch befriedigt über die bisherigen Ergebnisse aus der veröffentlichten Testversion und berichtete über all die Dinge, die Freaks schon damit angestellt hatten. So wurden fast alle vorgegebenen Monster durch andere Gestalten ersetzt, und mehrere Internet-Multiplayer hatten sogar eine Menschenpyramide gebildet. Wirklich überraschendes zum Gameplay wurde aber nicht bekanntgegeben. Die Gegner sollen sich in der fertigen Version etwa so intelligent verhalten wie ein Mensch im "Deathmatch"-Modus und die Story - sowieso Nebensache - hat vermutlich irgend etwas mit zeitreisenden Monstern zu tun. Interessant: Wer über das Internet spielt und den Level wechselt, wechselt damit zugleich den Server und spielt mit völlig anderen Gegnern. Veröffentlichungstermin: "Sobald es fertig ist".



Jay hat Spaß an Quake - is ja klar...



Auffällige Präsentation von Quake

Maxis

Die Sim-Spezialisten bleiben sich treu und werkeln an **"SimCopter"**, einer Ergänzung zu "SimCity 2000". In "SimCopter" müßt Ihr Euch einen Hubschrauber verdienen, mit dem Ihr das Szenario einer großen "SimCity 2000"-Stadt überwacht und Verbrechen vereitelt, Verletzte ins Krankenhaus fliegt oder Heckenschützen ausschaltet. "SimCopter" wird zwei Varianten enthalten: das action- und Flugsimulator-orientierte "Career Game" und das Strategieszenario im "User City Game". **"The Mindwarp"** wird ein für Maxis völlig atypisches Spiel: Auf der Suche nach den letzten Resten einer durchgedrehten Außerirdischen-Seele gibt es fetzige Action in den Gehirnwindungen des Aliens.

SimCopter	Herbst 96
SimGolf	Ende 96
The Mindwarp	Sommer 96

Microprose

Einige Veteranen erinnern sich vielleicht noch an das sieben Jahre alte "Little Computer People", in dem man gottähnlich die Geschicke niedlicher Hausbewohner steuerte. Jetzt hat Microprose diese Idee in **"Citizens: Backwater Affairs"** auf eine ganze Kleinstadt ausgedehnt. Ihr versucht, auftretende Probleme im Sinne der Einwohner zu lösen. Überlaßt Ihr die Bürger einfach ihrem Schicksal, endet die Kleinstadt im Chaos. Es gibt kein linear erreichbares Spielziel, Eure Aufgabe besteht vielmehr darin, ein "Ausgeglichenheitsbarometer" so gut wie möglich in der Waage zu halten. Der Spielwitz ergibt sich aus den unberechenbaren Reaktionen einzelner Charaktere. Citizens könnte ein großes Suchtpotential entwickeln, es kommt jedoch darauf an, wie Microprose die an sich geniale Idee umzusetzen versteht. **"1943 - European Air War"** knüpft direkt an "1942" an, mit dem Unterschied, daß diesmal nicht im Pazifik gekämpft wird, sondern in der Luftschlacht um England. Ihr seid Mitglied einer Fighter Squad und kämpft um Medaillen und Orden.

Citizens: Backwater Affairs	September 96
1943: European Air Wars	August 96



Citizens: Backwater Affairs

Mindscape

In der Adventure-/Rollenspielmischung **"Azrael's Tear"** wird nach dem heiligen Gral gesucht: Aus Sicht des Helden abenteuert sich der Spieler durch eine riesige SuperVGA-Tempelanlage, spricht mit Rittern und deren Knechten, löst knifflige Rätsel und kämpft gelegentlich in taktisch angelegten Actioneinlagen. Der durchgeknallte Moderator aus MegaRace ist wieder da: In **"MegaRace 2"** bekommt er sogar Verstärkung in Form einer hübschen Blondine. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich zwar nichts, aber die neuen Fahrzeuge und Strecken sehen teilweise atemberaubend aus.

"Supersonic Racers" ist eine Actionraserei der lustigen Art, die vor allem zu acht auf dem gleichen Monitor (!) Stimmung macht – nicht zuletzt, wenn man seine Mitstreiter durch gezielte Rempeleien in den nächsten Straßengraben befördert; die durchgeknallt-grellbunten Grafiken besorgen den Rest. Bedeutend ernsthafter geht es im 3D-Actiontitel **"Warhammer - Dark Crusaders"** zu: Wer möchte nicht gerne mal die Rolle des Stationskommandanten auf einem fremden Planeten übernehmen? Leider gibt es Schwierigkeiten, und deshalb wird bald zu den Waffen gegriffen. Neben der üblichen Action bietet "Dark Crusaders" noch eine ausgefeilte Story, die in Videosequenzen weitererzählt wird.

Azrael's Tear	Mai 96
MegaRace 2	Juli 96
Supersonic Racers	1. Quartal 97
Warhammer - Dark Crusaders	Mai 96

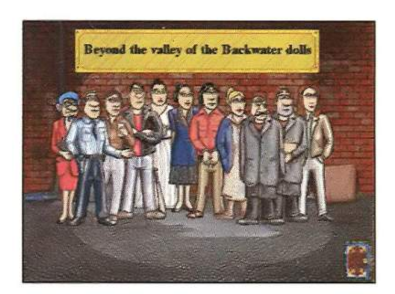
Mirage

Auf dem Stand von Mirage gab es nur ein Spiel zu sehen: **"Mayhem!"** (ursprüngl. "The Adrenalin(e) Factor"). Die Echtzeit-Actionsimulation spielt irgendwann in der Zukunft auf der Erde. Biomechanische Roboter haben die Macht an sich gerissen. Der menschliche Widerstand beschränkt sich auf eine einzige Kampf-Plattform, die über der Stadt schwebt. Von dort aus steuert Ihr drei Söldner. Insgesamt wird es mit heißen Feuergefechten und gewaltigen Explosionen – fast die gesamte Welt kann in Schutt und Asche gelegt werden – sehr actionlastig zugehen, aber auch ein paar kleinere Puzzles baut Mirage ein. Gespielt wird entweder im Solo- oder im Netzwerkmodus mit bis zu zwölf Kontrahenten.

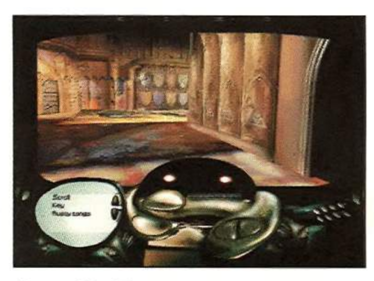
Mayhem!	Sept. 96

Neo

Bei Neo durften wir einen kleinen Blick auf **"The Mutation of J.B."** werfen, ein Adventure im LucasArts-Stil: Johnny Burger, ein ganz normaler Junge, wird von einem durchgeknallten Wissenschaftler zum Ferkel mutiert. Leider ver-



Citizens: Backwater Affairs



Azrael's Tear



Warhammer - Dark Crusaders



1943 - European Air War

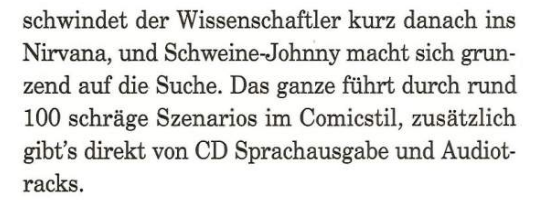


Mayhem!



The Mutation of J.B.



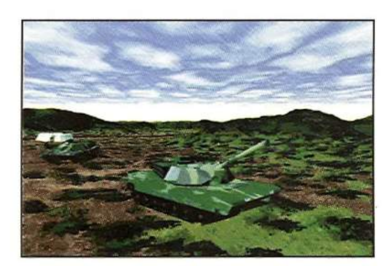


schwindet der Wissenschaftler kurz danach ins Nirvana, und Schweine-Johnny macht sich grunzend auf die Suche. Das ganze führt durch rund 100 schräge Szenarios im Comicstil, zusätzlich gibt's direkt von CD Sprachausgabe und Audiotracks.

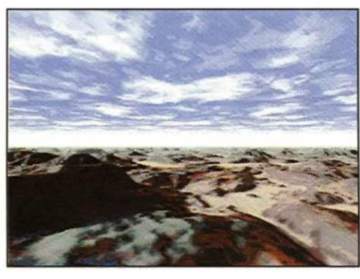
The Mutation of J.B.	Sommer 96

Novalogic

Novalogic hat mit "Voxel Space 2" eine neue Gelände-Rendering-Technologie auf die Beine gestellt, auf die man sehr stolz ist. Natürlich liegen zwei Produkte in der Pipeline, in denen die neue Engine zu Ehren kommen wird: **"Comanche 3"** interessiert vor allem Kampfhubschrauber-Freaks, während erdverbundene Krieger in **"Armored Fist 2"** auf ihre Kosten kommen. Novalogic setzt noch mehr als bisher auf Realitätsnähe, so wurde z. B. die Beweglichkeit der Waffensysteme streng am Original orientiert. Wenn es regnet, klettert ein Panzer nicht mehr so gut an rutschigen Hängen und ein schief abgestelltes Fahrzeug rutscht ab, wenn der Spieler nicht rechtzeitig eingreift.



Armored Fist 2



Comanche 3 - Landscape

Comanche 3	Ende 96
Armored Fist 2	Ende 96

Psygnosis

Psygnosis war eine der Firmen, die auf der Messe keinen Stand hatten, sondern ihre Neuigkeiten in einem der angrenzenden Hotels zeigten. Dort gab es dann zwar vor allem Playstation-Spiele zu sehen, aber so manch interessanter Titel für PCs war auch dabei. **"Sentient"** spielt auf einer Raumstation. Dort treibt ein rätselhafter Virus sein Unwesen. Besonders ist, daß alle 60 Besatzungsmitglieder selbständig handelnde Individuen sind (Echtzeit 3D-Polygone), die sogar miteinander sprechen, wenn der Spieler nicht anwesend ist – Gerüchte, Verschwörungen und Klatsch machen trotzdem fröhlich die Runde. Das ganze ist eine Mischung aus Rollenspiel und klassischem Adventure mit vielen Puzzles. **"Zombieville"** bietet schräge Unterhaltung der makaberen Art: In dem gruseligen Action-/Adventuremix machen Zombies, Mumien und andere Gruselmonster Jagd auf einen Reporter, der einer Atomwaffenstory auf der Spur ist. In **"Ecstatica 2"** findet sich der Spieler in einer Welt voller Magie, Fallen und Gefahren wieder. Auch der zweite Teil benutzt die Ellipsoidtechnologie für die hochauflösenden und superb animierten Charaktere. Daß **"adidas Power Soccer"** von einer Sportschuhfirma unterstützt wird, verrät schon der Name. In der Fußballsimulation spielen alle Erstligateams aus Deutschland, Frankreich, England und einem "adidas Dream Team" gegeneinander. Das ganze macht optisch bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Ob der Spielspaß mithalten kann, erfahren wir demnächst.



Sentient



Ecstatica 2: Wieder bestehen die Figuren aus Ellipsoiden, also runden 3D-Objekten

Zombieville	3. Quartal 96
Sentient	3. Quartal 96
adidas Power Soccer	2. Quartal 96
Ecstatica 2	2. Halbjahr 96

SCi

Bei "Sales Curve interactive" wurden drei echte Neuheiten vorgestellt: Im Adventure **"Hopkins FBI"** übernimmt der Spieler die Rolle von Special Agent Hopkins und versucht, den Atombombenanschlag von verrückten Terroristen auf eine amerikanische Großstadt zu verhindern.
"SWIV" ist ein klassisches 3D-Shoot'em-up, in dem der Spieler nicht nur zu Fuß, sondern auch mit Helikoptern und einem Buggy unterwegs ist.
"Nemesis" (Arbeitstitel) bietet Echtzeitstrategie in Isometrie, irgendwann in der Zukunft auf dem Mars.

Hopkins FBI	nicht bekannt
Nemesis	3. Quartal 96
SWIV	4. Quartal 96

Sierra

Die Strategiesimulation **"MissionForce: Cyberstorm"** spielt im aus "EarthSiege" bekannten MetalTech-Universum. Geboten wird neben größeren Mengen an futuristischem Kriegswerkzeug auch ein intelligenter Szenariengenerator: Jede Mission ist anders, entsprechend den Fortschritten werden neue Landschaften und Schlachtfelder kreiert. Die historische Strategiesimulation **"Civil War General"** spielt

den amerikanischen Bürgerkrieg nach. **"Rama"** basiert auf den gleichnamigen SciFi-Romanen von Arthur C. Clarke und Gentry Lee: Ein riesiges Raumschiff rast auf die Erde zu, ein paar Astronauten werden zur Erkundung geschickt und finden im Inneren eine Welt voll seltsamer Maschinen und eigenartiger Aliens. **"Red Baron 2"** ist die Fortsetzung der Doppeldecker-Simulation, natürlich mit kräftig aufgebohrten Grafiken. Das interaktive Spielfilm-Adventure **"Urban Runner"** soll neben einer "Handlung, auf die Hitchcock stolz wäre" (Zitat aus PR-Mappe – ob Hitchcock selbst das auch so sehen würde, erfahren wir leider nie) die ersten Super-VGA-HighColor-Videos bieten, die den Bildschirm zu 100% füllen: Ein Drogendealer wird in der Sauna ermordet. Im Renderadventure **"Lighthouse"** wird ein kleines Baby von einem mysteriösen Wesen entführt. Also macht sich der Spieler auf und folgt dem Wesen in ein Parallel-universum. "Lighthouse" ist das erste komplett gerenderte Adventure von Sierra.

EarthSiege 2 Win 3.1	Mai 96
Fast Attack DOS	Mai 96
Lighthouse	Juni 96
MissionForce: Cyberstorm	Juli 96
Rama	November 96
Red Baron 2	November 96
Urban Runner	Mai96

Titus

Bei Titus konnten wir neben der Schachsimulation **"Virtual Chess"** vor allem einen Blick auf **"Metal Rage"** werfen: In dem 3D-Actionprogramm fährt der Spieler am Steuer eines hochgerüsteten Panzers durch Städte und kämpft gegen böse Außerirdische, die sich am Planeten Erde vergehen wollen. Gespielt wird entweder im Action- oder im etwas taktischer angelegten Strategiemodus.

Metal Rage	Juni 96
Virtual Chess	Juni 96

Viacom NewMedia/CIC

Viel neues bei Viacom NewMedia. Der Spieleableger des amerikanischen Medienkonzerns Viacom (MTV, Paramount Pictures) setzt voll auf die hauseigenen Lizenzen. Fast alle Programme laufen exklusiv unter Windows 95. **"Aeon Flux"** basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie von MTV. Ihr steuert die gerenderte, aber frei bewegliche Heldin in Bioforge-Manier durch künstliche Welten und bekämpft über 20 verschiedene Feinde. Auch **"Joe's Apartment: The Quest to Infest"** stammt ursprünglich von dem Clipkanal. In diesem Action/Strategiemix steuert der Spieler ein ganzes Rudel Kakerlaken und muß schnellstmöglich ein Wohnhaus



Urban Runner



Lighthouse

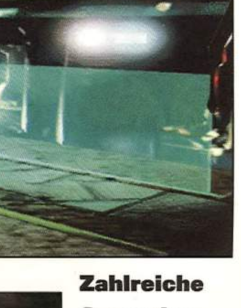


Metal Rage

SHINY ENTERTAINMENT

Earthworm-Jim-Erfinder Dave Perry verläßt seine ausgetretenen Jump'n'Run-Pfade und bastelt mit "MDK" ("Mission: Deliver Kindness", manche behaupten auch, "MDK" hieße "Murder Death Kill") an einem Actionspektakel, das eine neue Generation von 3D-Spielen einläuten könnte. Der Panzeranzug-bewehrte Held besitzt einen keilförmigen Spitzhelm, in dessen scharfer Nase eine Superkanone steckt. Setzt er den Helm ab und pflanzt die Helmspitze an einen Arm, führt er eine Machinegun, mit der es sich ganz im Erbe konventioneller 3D-Actionspiele aus der Hüfte schießen läßt. In dieser Konfiguration betrachtet die Kamera den Helden von schräg hinten. Kaum setzt er den Helm auf, wechselt die Kamera in die Ich-Perspektive und zeigt die Visieroptik der integrierten Waffe. Fixiert Ihr damit lange genug ein Ziel, zoomt es Schritt für Schritt näher heran. Und das ist der Clou von "MDK": Mit dieser Sniper-Waffe ändert sich die relativ plumpe und wenig taktische 3D-Ballerei eines "Quake" oder "Duke Nukem 3D" in eine Jagd auf versteckte Gegner mit zahlreichen strategischen Varianten. Jetzt heißt es nicht mehr hirnlos in einen Raum stürmen und alles niedermetzeln, bis der eigene Energiebalken auf Null sinkt, in "MDK" muß sich der clevere Spieler taktisch günstige Positionen erarbeiten, aus denen er seine Gegner unerkannt z.B. von schräg oben auf Distanz ausknipsen kann. Schnelle 3D-Grafik und eine bisher unerreichte Qualität der Darstellung sollen "MDK" einzigartig machen. Auch beschränkt sich "MDK" nicht auf geschlossene Räume, sondern spielt zu einem Großteil auf freien Flächen, die einen wesentlich größeren Rechenaufwand bedeuten als begrenzte Kammern. Eine Internet-Variante ist geplant, vor allem der Multiplayer-Mode von "MDK" verspricht ein Taktikhammer zu werden. "MDK" gehört sicherlich zu den Highlights der ECTS und darf mit Spannung erwartet werden.

MDK	Ende 96



Zahlreiche Szenarios spielen auf freien Flächen





Designstudien und Szenen aus dem opulenten Intro





Joe: The Quest to Infest



Philip Marlowe, Private Eye



Savecracker



International Moto X

besiedeln . **"Philip Marlowe, Private Eye"** ist die Computerspielversion von Raymond Chandlers legendären Kriminalromanen: Als gezeichneter Privatdetektiv schnüffelt der Spieler durch eine "echte" 3D-Welt und klärt einen Mord auf. **"Death Drome"** wird ein eher konventionelles Action-Autorennen in fremden Welten, während **"Snow Crash"** auf den Romanen des SciFi-Autors Neal Stephenson basiert und 3D-Action in virtuellen Umgebungen bietet. Im Action-Adventure **"The Divide: Enemies Within"** landet ein 2-Mann-Team Astronauten auf einem fremden Planeten. Leider geht sowohl der Partner als auch die Landeplattform verloren, zusätzlich verleiben sich Außerirdische des tapferen Helden Technologie ein und werden plötzlich immer klüger. Gesteuert wird aus einer 3.-Personen-Perspektive, die Grafiken sind komplett gerendert. Vor allem für bekennende Jünger der Never-Ending-Star Trek-Saga erscheint außerdem demnächst der **"StarTrek: Episode Guide"**, in dem unter anderem Videotrailer aus allen "The Next Generation"- und "Deep Space Nine"-Folgen für Nostalgietränen sorgen. Das Programm versteht sich als eine Ergänzung zum bereits erschienenen "Omnipedia". Zu **"StarTrek: Borg"** und **"StarTrek: Voyager"** ist nicht mehr bekannt als das, was sich den Namen entnehmen läßt, letzteres wird aber immerhin von den "SystemShock"-Machern "Looking Glass" programmiert – kann ja eigentlich nur gut werden.

Aeon Flux	November 96
DeathDrome	November 96
Joe's Apartment	September 96
Philip Marlowe	2. Quartal 96
Snow Crash	September 96

StarTrek: Klingon	2. Quartal 96
StarTrek: Episode Guides	2. Quartal 96
StarTrek: Borg	4. Quartal 96
StarTrek: Voyager	2. Quartal 97
The Divide	November 96

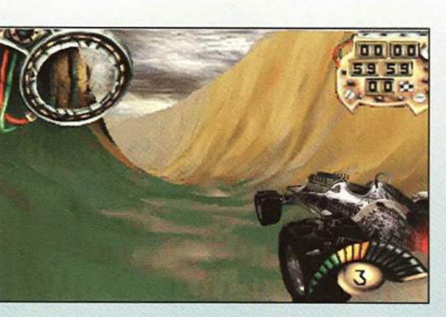
Warner Interactive

In **"Safecracker"** werden zukünftige Panzerknacker spielerisch an ihren späteren Berufsalltag geführt: In dem Programm müssen Safes unter Zeitdruck geöffnet werden, das ganze ist in eine Adventure-Rahmenhandlung eingebettet. Bereits auf dem 3DO erschienen, dreht der **"Return Fire"**-Helikopter bald seine Runden auf Windows 95-PCs. Etwas ernsthafter geht es in der "richtigen" Heli-Sim **"M.I.A."** (Missing In Action) zu. In dem Strategie-/Actionmix muß um jeden Preis gegnerisches Territorium erobert werden. "Deadlock" ist eine SimCity-ähnliche Städtebausimulation mit etwas stärkeren Kampf elementen, die vor allem über das Internet gespielt wird.

"International Moto X" bietet Moto-Cross-Fans die Gelegenheit, auch auf dem PC durch den Matsch zu fahren. Von "Sensible World of Soccer" wird es rechtzeitig zur Fußballeuropa meisterschaft eine **"European Championship Edition"** geben. Das bereits seit längerem angekündigte Echtzeit-Strategiespiel **"Z"** verspätet sich weiter, derzeitiger Veröffentlichungstermin: Juni/August. Wer's glaubt... *ste/hu*

Return Fire	Mai 96
Sensible World of Soccer	Mai 96
Deadlock	Juni 96
International Moto X	Juli 96
Safecracker	Juli 96
Z	Juli/August 96
M.I.A.	September 96

TERRATOOLS



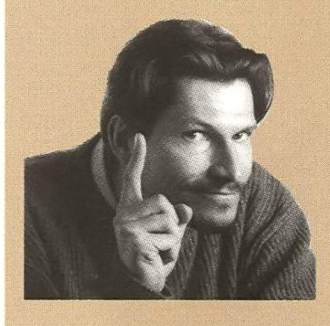
Auf der ECTS gab es zwar wenig echte Neuheiten, die waren aber um so interessanter. Ausgerechnet ein Newcomer aus Deutschland, die Babelsberger "Terratools", stellten auf dem Warner Interactive-Stand zwei ansprechende 3D-Titel vor. Zum einen das Off-Road-Spektakel "The Race", in dem Ihr mit futuristischen Geländewägelchen durch eine hochauflösende Voxellandschaft brettert. Das Ganze ist mit reizvollen Effekten angereichert: So werfen etwa die Scheinwerfer realistische Lichtkegel auf die Wegstrecke. Vor den Rennen werden die Gefährte mit allerlei Extras ausgestattet. "YPA – Your personal Amok" (Arbeitstitel) ist eine Action- und Echtzeitstrategiemischung und soll sich vom Prinzip her ähnlich spielen wie "Populous" – nur gibt der Weltenherrscher seine Befehle nicht über eine Karte gebeugt, sondern ist mitten im Getümmel. Per Mausklick entstehen aus dem Nichts Kampfpanzer, Düsenjäger oder Helikopter und greifen feindliche Bastionen an. Alle Einheiten werden für Großangriffe zu Gruppen zusammengefaßt. Per Klick auf eine Karte zoomt sich der Spieler in jede seiner Angriffswaffen hinein.



Y.P.A. - Your personal Amok: 3D-Welt vom Feinsten

The Race	3. Quartal 96
YPA - Your personal Amok	3. Quartal 96

Der kleine Klugscheißer



Power Play-Chefredakteur Hartmut Ulrich über ein Ritual, das so alt ist wie die Computerspielbranche selbst.

Liebe Naturfreunde! Heute gewähren wir Euch Einblick in die wunderbare Welt geheimer Stammesrituale, die der geschickte Jäger immer dann in freier Wildbahn beobachten kann, wenn ein neues Spiel heranreift und zur Ernte ansteht. Ein Stammesangehöriger der sog. Distribu-Eingeborenen, oft auch "Distributoren" genannt, eröffnet den rituellen Balztanz mit einem Telefonanruf beim Stamm der Journalos. Verhaltensforscher bezeichnen diese traditionelle Eröffnung auch als "Alarmsignal" oder "Vorankündigung". Bevorzugt wird das Leittier angebalzt, denn ist erst der Anführer gewonnen, folgt meist der ganze Stamm. Jetzt darf der Journalo-Häuptling keinen Fehler machen. Er reagiert verhalten interessiert, jedoch vorsichtig auf den Lobgesang und hütet sich, verfrühte Versprechungen zu machen. Erfahrene Krieger wissen, daß der Distribu seinen Tanz immer mit großen Gesten ausschmückt. Das ist Tradition, hat aber meist nichts zu bedeuten. Der Journalo bleibt unbeeindruckt. Je lauter der Gesang, umso vorsichtiger wird er, denn die Lautstärke ist ein untrügliches Indiz dafür, daß der Distribu Angst hat und sein Spiel vielleicht gar nicht so gut ist wie er vorgibt. Will der Distribu gar beim ersten Gespräch ein Titelbild oder einen mehrseitigen Review erwirken, verletzt er die rituellen Spielregeln. Der Journalo-Kodex gebietet, zuerst das Material zu sichten und das neue Spiel im Rat der Ältesten als würdig zu erachten. Vor allem junge und unerfahrene Distribus versuchen immer wieder, durch ungeduldige Vorstöße schnelle Erfolge zu erzielen. Ein richtiger Krieger wird jeden Vorstoß in diese Richtung stolz zurückweisen. Genausogut könnte man von einem Journalo verlangen, ein Spiel nicht zu ernten, das überall reif auf den Feldern liegt oder ein Urteil abzugeben, bevor die Dorfältesten sich beraten haben! Meist endet das rituelle Kräftemessen der beiden Stämme friedlich und kooperativ, und es kommt selten zu ernsthaften Verletzungen. Mit einer Ausnahme: Niemals darf ein Distribu-Eingeborener den Fehler machen, auf Gastgeschenke zu verweisen, die er mitbringt (auch "Anzeigengeschäft" genannt). Einen Journalo derart zum Dank verpflichten zu wollen, ist eine grobe Beleidigung und ehrlos. Doch die alten Traditionen werden immer weniger gepflegt, und wo keine Ehre mehr herrscht, da wird aus dem rituellen Balztanz schnell tödlicher Ernst...

GALAXY
BETTER BE PREPARED.
GALAXY - DER ISOTONISCHE ENERGY-DRINK.
MIT DER NATÜRLICHEN POWER VON
KARAMALZ PLUS TAURIN, KOFFEIN UND
5 LEBENSWICHTIGEN VITAMINEN.
NEU NEU NEU NEU
GALAXY
Der isotonische Energy-Drink
NEU

Kiloweise RITTER SPORT

Qadratisch, praktisch, gut – wer steht nicht auf die rechteckigen Schokosnacks aus dem Hause Ritter Sport. Und wie es die PR-Abteilung will, gibt es nun ein Ritter-Sport-Werbespiel. „Agent XXL“ heißt es und es ist – für ein Werbespiel ungewöhnlich – qualitativ hochwertig und nicht kostenlos. Wer schon mal reinschnuppern will, nimmt sich die POWER PLAY CD und spielt „Agent XXL“ Probe. Was wir Euch dafür anbieten können, ist „Ritter Sport“-Schokolade – und zwar genau so viel, wie Ihr wiegt! Um in diesen Genuß zu kommen, braucht Ihr lediglich eine Frage zu beantworten und uns Eure Antwort auf einer Postkarte (siehe Adresse) zu schicken. Der Hauptpreis: kiloweise Schokolade. *kn*

Preisfrage: Aus wievielen vorgeformten einzelnen Stückchen besteht eine handelsübliche Tafel „Ritter Sport XXL“?

MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort "Ritter Sport"
Postfach 1304
85531 Haar

1. Preis:
Aufwiegen des Gewinners in Ritter Sport-Schokolade + Computerspiel "Agent XXL" auf CD-ROM

2. – 6. Preis:
je ein XXL-T-Shirt + XXL-Baseballkappe + Spiel "Agent XXL"

7. – 11. Preis:
je ein Lenkdrache + Spiel "Agent XXL"

12. – 16. Preis:
je eine XXL-Baseballkappe + Spiel "Agent XXL"

17. – 21. Preis:
je ein Schokoladengeschenkpaket + Spiel "Agent XXL"

Die Ziehung des Gewinners erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges. Mitarbeiter von MagnaMedia, Ritter Sport und Westka sowie deren Angehörige dürfen leider keine Stückchen zählen, also nicht mitmachen.



Seien Sie mittendrin, anstatt nur in der 1. Reihe zu sitzen!



Holen Sie das Sportereignis des Jahres auf Ihren PC! Euro 96 bringt Sie direkt auf den heiligen Rasen von Wembley, wo Sie mit Ihrem Team um die Meisterschaft kämpfen. Alle 16 Nationalmannschaften und natürlich auch alle Stars, wie z.B. Jürgen Klinsmann oder Roberto Baggio sind dabei. Unterschiedliche Kameraperspektiven lassen Sie das Spiel aus der „First Person Perspektive" oder von den Zuschauerrängen erleben. Neueste „Motion Capture Technologie" sorgt für einen Realismus, den nur noch das wirkliche Geschehen übertrifft.



Spielen Sie jedes EM ´96™ Match mit dem Fußballtam Ihrer Wahl.



True 3D Grafikengine. Betrachten Sie die Action aus jedem Winkel.



Live Kommentar - direkt auf das Spielgeschehen bezogen.



Absolut realistische Bewegungsabläufe durch Motion Capturing.



Super Sound Kulisse. Hören Sie den Fanjubel, als wäre es live.



Detaillierte Statistiken zu allen Belangen des Teams und des Spiels.

Werden Sie Europameister!



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

© 1996 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved.



Erhältlich ab ca. Juni:



Das Fantasy-Rollenspiel für Windows 95

»Rein grafisch ist Diablo schon jetzt allererste Klasse!« *– PC Games 4/96*

»Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen









AB MAI IM HANDEL:

DIE ZUSATZ-CD!



GRENZENLOSER SPASS FÜR ALLE WARCRAFT-II-SPIELER! ZWEI NEUE FANTASY-STORIES (MENSCHEN/ORCS) MIT JE 12 WEITEREN SZENARIEN. EIN NEUES TERRAIN: DAS SUMPFIGE HEIMATLAND DER ORCS. NEUE 3D-ANIMATIONEN. NEUE SAGENHAFTE HELDENFIGUREN. UND NOCH 50 SZENARIEN FÜR MEHRSPIELER-SCHLACHTEN SOWIE ZUM BEARBEITEN MIT DEM EDITOR!







Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

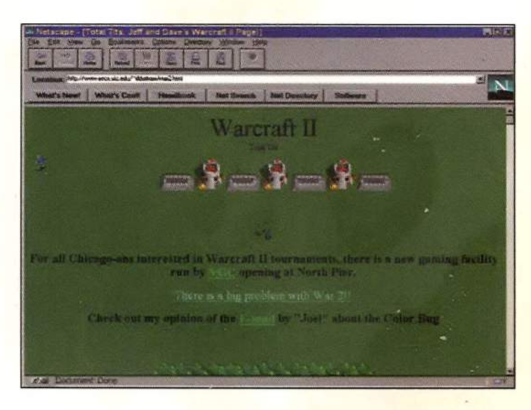
http://www.blizzard.com

Unoffizielle Home

Diesmal stellen wir einige der besten WWW-Spieleseiten vor, die nicht von Herstellern, sondern von Fans eines bestimmten Programms präsentiert werden.



Doc's Magic Carpet Tips & Tricks
Grafisch ist die inoffizielle "Magic Carpet"-Site zwar kein Überflieger, bietet dafür aber viele Infos zur Teppich-Flugsimulation von Bullfrog. Sehr detaillierte Hinweise zu allen Gegnern und wie diese am effektivsten beseitigt werden, genaue Beschreibungen der Zaubersprüche und wie man sie am besten einsetzt sowie Hinweise zu einzelnen Leveln. Berücksichtigt werden "Magic Carpet" 1 & 2.
http://www.acm.org/~doc/carpet.html#ape



Jeff and Dave's Warcraft II Page!
Tolle Idee liebevoll umgesetzt: Jeff und Dave haben für ihre "Warcraft II"-Seite verschiedene Grafiken direkt dem Spiel entnommen. Den Hintergrund bildet eine grüne Wiese, auf der sich um die Schriftzüge herum orkische und menschliche Truppen hinter Befestigungsanlagen und Türmen verschanzen. Informationen werden zwar auch geboten, die sich sich aber eher an Einsteiger richten. Dafür diskutieren Interessierte via eMail direkt auf der WWW-Seite zu einem bestimmten "Warcraft II"-Thema.
http://www.eecs.uic.edu/~ddurham/war2.html

FAQ
Frequently Asked Questions: Diese Zusammenstellungen von "häufig gestellten Fragen" wurden durch die Newsgroups im Internet populär. FAQs gehen auf Fragen von Lesern in den nach Themen organisierten Newsgroups ein und versuchen, sowohl verständliche als auch wissenschaftlich fundierte Antworten, etwa mit Zitaten aus Fachbüchern und Quellenangaben, zu geben (schließlich war das Internet lange Zeit vor allem ein wissenschaftliches Netz). Mittlerweile gibt es wohl zu jedem denkbaren Thema eine FAQ-Datei, von der Kaffeebohne bis zur Kernphysik – und natürlich auch zu Computerspielen.



Monthy Python's Complete Waste of Time
Ist es ein Computerspiel oder nicht? Auf der Seite zum 7thLevel-Titel "Monthy Python's Complete Waste of Time" sind zwar ein paar lustige Grafiken – aber davon mal abgesehen: Völlige Zeitverschwendung...
http://www.connectsoft.com/gamers_ledge/games/cwot/cwot.html



Mechwarrior II: The Clans
Schöne Grüße direkt aus Spartakus: Optisch geht es auf der Seite zur Kampfroboter-Simulation "Mechwarrior II" sehr genügsam zu. Dafür gibt es zwei riesige Listen mit FAQs, in denen auch die kleinsten Kleinigkeiten und "MW2"-Details von erfahrenen Clan-Mitgliedern erklärt werden.
http://rom.oit.gatech.edu/willday/mw2

The Terran Confederation
Alten "Wing Commander"-Haudegen geht vor Freude das Pilotenherz auf, wenn sie im virtuellen Cyber-Universum zum ersten Mal bei der "Terran Confederation"-Homepage andocken: So stilvoll und passend zum Thema sind längst nicht alle WWW-Spieleseiten aufgebaut – darum hat der Betreiber auch stolz ein kleines Icon installiert, das auf Mausklick ein Glückwunsch-Schreiben direkt von Origin einblendet. Einziges größeres Manko: Die vielen Bilder und Grafiken brauchen leider ziemlich lange, bis sie den Weg in den heimischen Internet-Browser gefunden haben. Und wer sich das riesige "WC 4"-Graphics Archive mit ScreenShots aus "The Price of Freedom" lädt, sitzt bei normalem Internet-Zugang und hohem Verkehrsaufkommen im Netz locker eine halbe Stunde vor dem Monitor.
http://www.mwtech.com:80/dborton/



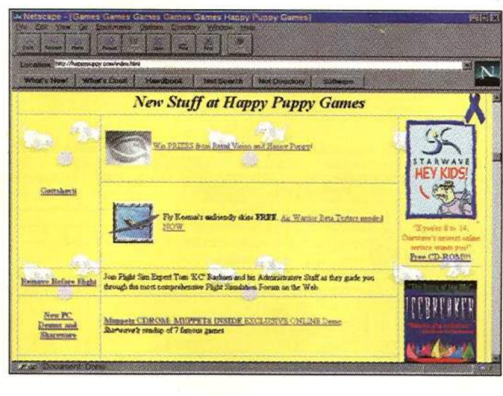
pages im WWW



1GP/WC PC Home Page

Freunde der Rennsport-Simulation von Microprose können hier ihre besten Rundenzeiten auf jedem einzelnen der Formel-1-Kurse posten und so ihre eigene "virtuelle" Weltmeisterschaft austragen. Normalsterbliche Fahrer in ihren rasenden Kisten haben auch eine Chance, denn Schumi telefoniert noch mit Göde und wurde bislang nicht gesichtet. Neben diesen CyberWM-Seiten gibt es noch einen ordentlichen Dateibereich, in dem neben den üblichen Patches und Updates allerlei Infos und Bilder zu allgemeinen Formel-1-Themen zu finden sind.

http://www.mal.com/~dgymer/f1gp/



Happy Puppy Games

"Happy Puppy Games" kommt grafisch eher niedlich und harmlos daher: Auf dem grellgelben Hintergrund tollen herzallerliebste **Hündchen**. Erst wer genauer hinsieht entdeckt, daß es nicht nur schmusig zugeht: "Happy Puppy" dürfte momentan die beste allgemeine Homepage zum Thema "Computerspiele" auf dem WWW sein mit Gigebyteweise Demos und Sharewareprogrammen, aktuellen Informationen und Reviews zu verhältnismäßig neuen Spielen. Die meisten Beiträge sind übrigens sehr gut geschrieben - allerdings nur auf englisch.

http://happypuppy.com/index.html



Der "Happy Puppy"-Schoßhund vergeht sich symbolisch an einer Urkunde mit den neuen US-amerikanischen Internet-Gesetzen

GO DEUSPIEL

Erst vor kurzem hat die "Power Play" es eröffnet: Das "Deutsche Computerspiele Forum" ist das erste deutschsprachige Forum des Onlinedienstes CompuServe, in dem sich alles ausschließlich um Computerspiele dreht. Bislang gab es in den verschiedensten Foren einzelne Bereiche, in denen deutschsprachige Spieler ihr Lieblingsthema diskutieren konnten. Das kostete Zeit, um alle Bereiche zu besuchen, Nerven, der Forenwechsel dauert nämlich, und auch Geld, denn währenddessen läuft der Gebührenzähler weiter. Damit ist endlich Schluß, denn jetzt gibt es alles unter einem großen Dach.

Die insgesamt 14 Nachrichtenbereiche sind überwiegend nach Genres sortiert, von Actionspielen über Adventures bis zu Simulationen und Strategicals reicht die Palette. Dazu kommen noch Bereiche wie der "Redaktionskontakt", in dem die Redaktion direkt angesprochen werden kann, oder der "Spieler-Smalltalk" zum allgemeinen Bequatschen der verschiedensten Themen.

Teilweise parallel dazu, teilweise aber mit etwas anderer Struktur, gibt es natürlich auch viele entsprechende **Datei-Bibliotheken**: Prall gefüllt mit den neusten Updates, Bugfixes, Screenshots, Demos und Sharewarespielen. Für interessante neue Programme stehen gleich mehrere topaktuelle Abteilungen bereit: Neugierige finden so einen Bereich, in dem konzentriert alle verfügbaren Dateien zu einem Thema gesammelt werden und zum Download bereitstehen.

Das Forum erreichen CompuServe-Mitglieder unter dem Sprungbefehl "Go DEUSPIEL". *ste*

Bibliotheksbereiche

- Allgemeines/Hilfe [1]
- Spieletests/Bilder [2]
- News und Magazine [3]
- Lösungen und Tips [4]
- Trainer & Utilities [5]
- Previews/Slideshows [6]
- Patches [7]
- Spiele-Demos [9]
- Video Games [11]
- Spiele-Zubehör [12]
- SW: Actionspiele [13]
- SW: Jump 'n Run [14]
- SW: Denkspiele [15]
- SW: Geschick&Reakt. [16]
- SW: Kartenspiele [17]
- SW: Vermischtes [18]
- TOP: Descent I/II [19]
- TOP: Command&Conq. [20]
- TOP: Warcraft II [21]
- TOP: Quake [22]

Auswählen | Abbrechen

Seit 10.04.1996 20:14

Titel	Themen	Nachrichten
Allgemeines/Hilfe [1]	2	3
Neue Software [2]	0	0
Tücken der Technik [3]	4	7
Actionspiele [5]	4	7
Adventures [6]	4	7
Computer RPGs [7]	3	6
Simulationen [8]	2	4
Strategiespiele [9]	5	10
Andere Spiele [10]	4	5
Video Games [12]	4	8
Flohmarkt [14]	10	23
Spieler-Smalltalk [15]	4	7
WorldsAway [17]	7	26
Multiplayer-Treff [18]	0	0

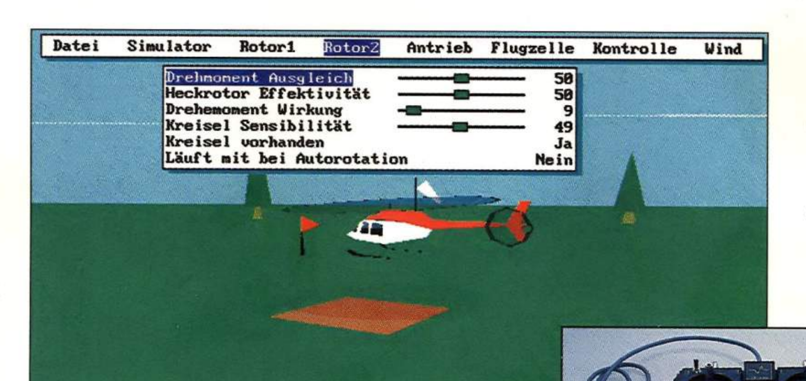
Auswählen | Markieren | Alles | Schließen

Alle DEUSPIEL-Nachrichtenbereiche im Überblick



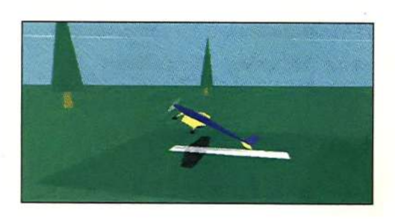
MODELLFLUG-SIMULATOR

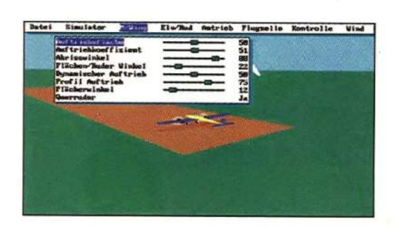
Erste Flugversuche mit einem ferngesteuerten Modell kosten oft schmerzliches Lehrgeld – warum nicht am Simulator lernen?

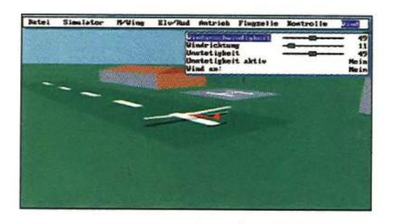


Primitive Grafik, für den Zweck ausreichend

Truflite besteht aus Sender, Programmdiskette und Anleitung. Ein serieller Adapter gehört nicht zum Lieferumfang, wird aber meist gebraucht .







Eigentlich ist der Truflite kein Computerspiel, sondern ein spartanischer Trainings-Simulator. Wer SVGA-verwöhnte Ansprüche an Grafik, Modellvielfalt oder Detailreichtum stellt, der liest besser gar nicht erst weiter und gibt die stolzen 499 Mark, die der Truflite kostet, besser anders aus. Dafür läuft diese Software selbst auf einem 386er und auf einem 486 DX2/66 bereits flüssig. Aber von vorne: Der Truflite besteht aus einem umgerüsteten RC-Sender, der sich ganz simpel über einen 9poligen D-Sub-Stecker an die serielle Schnittstelle anschließen läßt. Der Sender fungiert als analoger Joystick. Wer den eigenen Sender vorzieht, verwendet das Truflite-Interface (399 Mark), mit dem sich der Simulator an die gängigsten Sendertypen anschließen läßt. Noch schnell die beiden Steuerhebel zur Kalibrierung in die Ecken gedrückt, und es geht los. Vom gutmütigen Schulterdecker zum superkritischen Kunstflug-Tiefdecker, vom Delta zum Doppeldecker, vom Segelflugzeug bis zum zweimotorigen Modell, ist alles verteten. Der Hersteller verspricht 15 Flugzeuge und 21 Helis, wobei sich einige aber nur durch Farben und nicht durch Form und Eigenschaften unterscheiden. Seine wahren Trümpfe spielt der Truflite erst nach geduldigem Tüfteln aus: Über Drop-Down-Menüs lassen sich nämlich sämtliche Parameter tunen, die die Eigenschaften eines Modells ausmachen. Mühsam erarbeitete Werte, z. B. vom echten Modell, lassen sich in Dateien ablegen. Dabei fallen Wind- und Wettereinflüsse eher unter die Kategorie simpel. Mit 41 variablen Parametern wie Torque, Motorwirkungsgrad, Abrißwinkel, Ruderträgheit, Auftriebsfläche oder Pitch simuliert der angehende Luftakrobat wirklich jedes denkbare Flugmodell bis ins Detail. Über die Pfeiltasten verändert er die Perspektive, läßt dem Modell eine Kamera folgen oder zoomt ihm vom eigenen Standpunkt hinterher. Flug-Anfänger dürften mit dem Fachchinesisch der Menüs allerdings auf Kriegsfuß stehen. Die magere Anleitung hilft nur bedingt und dürfte bei diesem Preis schon deutlich professioneller gestaltet sein. Fazit: Wer ernsthaft den Einstieg in die Modellfliegerei plant, der wird mit dem Truflite trotz des hohen Preises eine Menge Geld sparen, das er ansonsten mit Sicherheit in Bruchstücken auf einer Wiese verteilt hätte. Er wird sich auch geduldig mit der teilweise umständlichen und unausgereiften Benutzerführung der Software auseinandersetzen, akribisch alle technischen Daten seines echten Modells nachstellen und großzügig über einige Bugs hinwegsehen. Belohnt wird er mit einem einmaligen Fluggefühl, unbezahlbaren Trainingsstunden und anhaltendem Spielspaß. Gerade angehende Kunstflieger werden viel Freude haben, da sie auch kritische Figuren gefahrlos einstudieren können. Wer dagegen ein motivierendes Computerspiel erwartet und keine echten Flieger-Ambitionen hat, läßt die Finger vom Truflite, dafür ist er viel zu teuer. Aber vielleicht ist dieses Programm ja eine Anregung für findige Entwickler – ein wenig gefälliger, zeitgemäßer und professioneller aufgemacht, zu einem Preis um die 100 Mark – und der Truflite wäre ein heißer Tip fürs nächste Weihnachtsgeschäft. *hu*

Truflite Modellflug-Simulator

Preis mit Sender 499,- , Best. Nr. 243400-26, Als Simulator-Interface 399,-, Best. Nr. 243418-26. Das Interface unterstützt Sender mit Lehrer-Schüler-Buchse der Typen Graupner 414, MC 14-20, Futaba FC-28, Multiplex 1020-3030, Hitec Focus und Sanwa.
Conrad Electronic, 24h-Tel. 0180/5312111
Detailfragen an:
Ikarus Modellflugsport, 78713 Schramberg, Tel. 07422/54001, Fax 07422/54005

Unternehmen der Finanzgruppe

● **Das „Wenig Geld – viele Chancen"-Set:**
Geldmanagement für Schüler und Berufsanfänger.
Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse

SIE HABEN BESSERES ZU TUN, ALS ÜBER GELD NACHZUDENKEN.

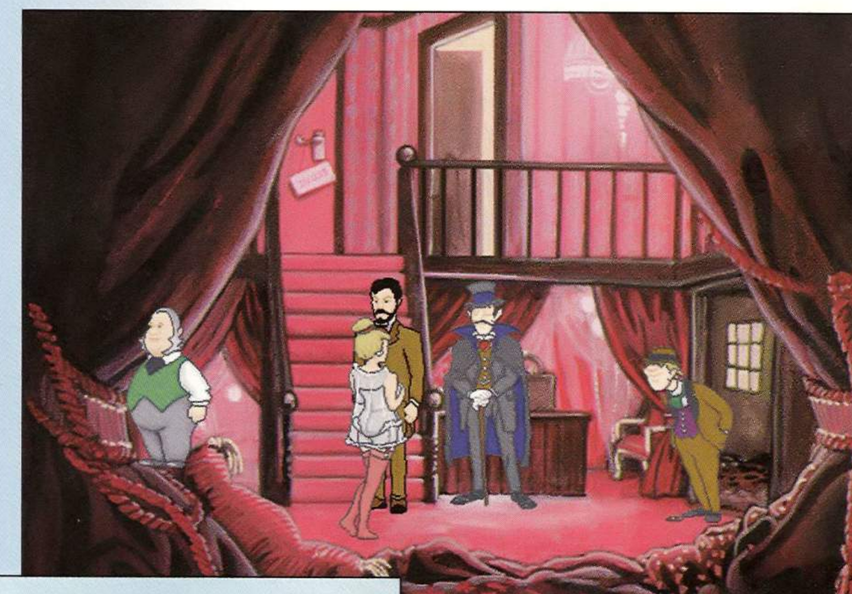


The GENE M

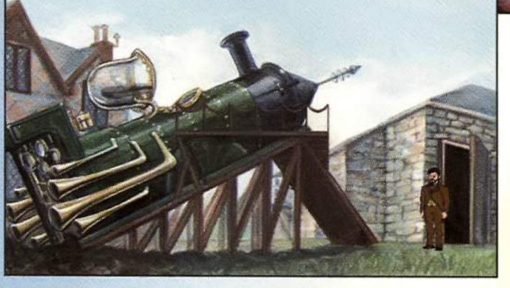
Nach der Schlappe mit "Mortal Coil" überrascht Vic Tokai nun mit einem recht vielversprechenden Comic-Adventure

DIE VIKTORIANISCHE ÄRA

Die Herrschaftsepoche von Königin Viktoria (*1837, +1901) war eine Hochzeit der Erfindungen und Entdeckungen auf technischem und wissenschaftlichem Gebiet. Ein verknöchertes, erzkonservatives Königshaus hatte mit einer Gesellschaft zu kämpfen, die sich im Aufbruch in ein neues Zeitalter befand.



Pikantes Ambiente: Auf der Spurensuche in einem Freudenhaus





Der alte Seebär weiß einiges zum Mythos des Kapitän Nemo zu erzählen

Eine Kombination aus traditionell handgemalten Hintergründen und Charakteren, die im Disney-Stil animiert wurden, setzt das viktorianische Szenario von "The Gene Machine" gekonnt in Szene. Dafür garantieren nicht zuletzt zwei bekannte Namen aus der Trickfilm-Branche. Für das Design der Comic-Akteure zeichnet der Disney-Künstler Alistair Graham verantwortlich, dessen Arbeit im demnächst erscheinenden Disney-Film "The Legend Of Fa Mulan" zu bewundern sein wird. Art Director Sue Tong kennen Zeichentrick-Freunde durch ihre Mitarbeit an Richard Williams' "Arabian Night" und verschiedenen Beatrix-Potter-Filmproduktionen. Stimmungsvoll erzählen ihre Bilder die Geschichte des Londoner Gentleman-Snobs Piers und seines korpulenten Dieners Mossop. Die beiden sind auf der Fährte des niederträchtigen Doctors Dinsey – dem Erschaffer der Gene Machine. Diese Apparatur verarbeitet zwei Kreaturen unterschiedlicher Art und Gattung zu einer Mutation, die einer Horrorphantasie entsprungen zu sein scheint. Der verrückte Wissenschaftler will so eine ganze Armee von Monstern erschaffen, die für ihn die Weltherrschaft erzwingen sollen. Doch Piers und Mossop verlieren während des aufregenden Abenteuers nie ihren britischen schwarzen Humor. Dafür sorgten gleich vier englische Comedy-Spezialisten: Mark Leigh und Mike Lepine schrieben das Script, das die Absurditäten der **Viktorianischen Epoche** gehörig auf die Schippe nimmt. Auch die Sprecher der beiden Helden genießen zumindest in Großbritannien Kultstatus. Die Schauspieler Sean Pert-

ACHINE

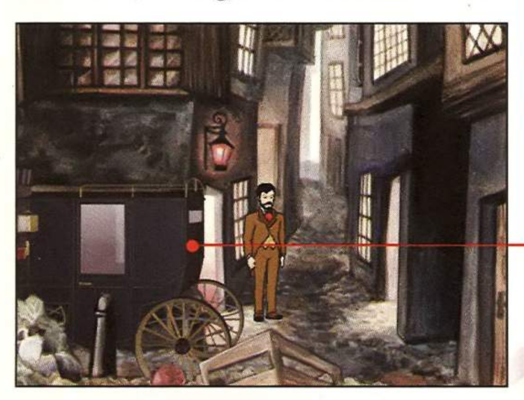


Interessante Perspektiven: Was für eine Art Fotos die bestrapste Dame hier wohl schießt?

wee und Jeff Rawle glänzten dort schon in so manchem erfolgreichen TV-Slapstick. Ihr guter Unterhaltungswert wird sicherlich geschätzt werden, denn immerhin begleiten sie den Spieler mit ihren trockenen Witzen durch mehr als 100 Lokationen in gestochen scharfem Super-VGA. Bei den Konversationen wurde von den Designern peinlichst genau darauf geachtet, daß keine Zeile durch Wiederholung ihre Spritzigkeit verliert. Die angesprochenen Personen im Spiel sollen bei jedem Neubesuch andere Sprüche auf Lager haben.

Ihr steuert die beiden, die wie eine Persiflage auf Sherlock Holmes und Dr. Watson wirken, mit einem variablen Mauscursor. Eine störende Icon-Leiste wurde vermieden, um die atmosphärischen Bilder uneingeschränkt wirken zu lassen. Die Örtlichkeiten wechselt Ihr mittels eines Stadtplanes. Nimmt die Story im regnerischen London ihren Anfang, so führt sie Euch in Anlehnung an die phantastischen Romane des **Jules Verne** an für dieses Zeitalter so ungewöhnliche Schauplätze wie die Tiefsee oder den Mond. Die dazu verwendeten Fortbewegungsmittel sind nicht minder beeindruckend: Eine zur Rakete umfunktionierte Dampf-Lokomotive oder ein abenteuerlich zusammengenietetes Untersee-Boot in Haifischform.

Das muntere Rätselraten wird lediglich durch einige Cut-Scenes unterbrochen, in denen **gerenderte Modelle** jedoch so geschickt mit zum Grafikstil passenden Texturen überzogen wurden, daß die Summe der verschiedenen Elemente wieder ein sehr stimmiges Gesamtbild ergibt. Das von **Divide By Zero** programmierte, über Virgin erscheinende Spiel wird für den deutschen Markt mit Untertiteln versehen. *fh*



Held Piers in den düsteren Gassen Londons

JULES VERNE

Lebte 1828-1905, schrieb zunächst Opernlibretti und Dramen, danach zahlreiche utopisch-technische Abenteuer- sowie Entdeckungsromane, die am Beginn der Science Fiction stehen. Phantastische Maschinen und Fahrzeuge stehen im Mittelpunkt der meisten dieser Romane (z.B.: "Zwanzig Tausend Meilen unter dem Meer", "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde").

DIVIDE BY ZERO

Das 1990 von Andy Blazdell und Simon Lipowivz gegründete Programmierteam erzielte bisher mit den Adventures "Innocent Until Caught" und "The Orion Conspiracy" zwei Achtungserfolge.

The Gene Machine
Genre
Adventure
Hersteller
Vic Tokai/Virgin
Erscheinung geplant
Mai '96

Bilder auf





Nach ziemlich genau drei Jahren das Comeback eines alten Bekannten



Grafisch ist der Unterschied zum Vorgänger riesig

SPACE HULK

Vengeance of the Blood Angels

Im Hauptquartier, der Blood Angels, einer Kompanie der imperialen Space-Marines, herrscht Hochstimmung, dürfen die kampfesfreudigen Recken ihr handwerkliches Geschick doch endlich wieder in den Dienst der guten Sache stellen. Ein riesiges, offensichtlich außer Kontrolle geratenes Raumschiff befindet sich auf direktem Kollisionskurs mit dem Planeten Delvar III. Für einen Abschuß des Havaristen fehlen vor Ort die nötigen Laserkapazitäten, also beschließt die Armeeführung, ihre Marines das Schiff entern und umlenken zu lassen. Dort eingetroffen, steht der Kommandotrupp Auge in Auge mit Problemen ganz anderer Natur: Regimenter blutrünstiger Aliens haben im Zielobjekt Stellung bezogen und sind nun ob des Eindringens der "Fremdlinge" pikiert. Gut, daß ein Space Marine Terminator niemals ohne Cyber-Rüstung und volle Bewaffnung seine Kaserne verläßt...

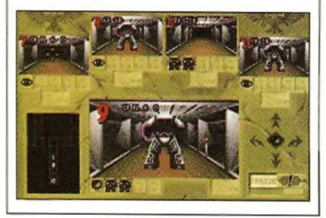
Wie schon im **Vorgänger** befehligt Ihr mehrere Soldaten zugleich, wobei Ihr jeweils einen höchstpersönlich durch die weitläufigen, stets rechtwinklig angeordneten Gänge und Hallen lenkt, während die anderen Feuerschutz gewähren, Patrouille laufen oder bestimmte neuralgische Punkte bewachen. Vergeben werden diese Befehle auf einem **Taktikschirm**. Segnet der von Euch gesteuerte Terminator das Zeitliche, springt Ihr automatisch in den nächsten Marine, ein Wechsel ist aber auch jederzeit durch Tastendruck möglich. Die "Genestealers" genannten Außerirdischen verhalten sich intelligenter als mancher aus anderen Ballereien bekannte Bösewicht. So konnten wir beispielsweise mehrfach beobachten, wie sie hinter Ecken eine Feuerpause unsererseits abwarteten, bevor sie auf uns zustürmten. Jede Mission sollte so schnell wie möglich abgeschlossen werden, denn die Produktivität der Alien-Brutstätten ist nicht zu unterschätzen – beinahe im Sekundentakt stoßen sie ausgewachsene "Genestealers" aus, Ruhe kehrt erst mit der Ausräucherung der Nester ein.

Gravierendste Verbesserung gegenüber dem 93er "Space Hulk" ist die Umstellung der Grafik. Die fünf permanenten Statusfenster aller Kommandomitglieder sind einer großen, flüssig scrollenden Ich-Perspektive des aktiven Soldaten gewichen, unten links blieb das Radar, das die Annäherung eines Gegners sowohl optisch als auch akustisch verdeutlicht. Wenn einer jener üblen Gesellen mit Euch auf Tuchfühlung geht, verwandelt sich das zuvor grobe Sprite in eine eindrucksvoll gerenderte Großaufnahme.

Unsere Beta hatte u.a. noch arge Probleme mit der Geschwindigkeit. Wir sind zuversichtlich, daß EA auch diese in den Griff bekommen und uns innerhalb der kommenden Wochen ein Testmuster zusenden wird. *us*

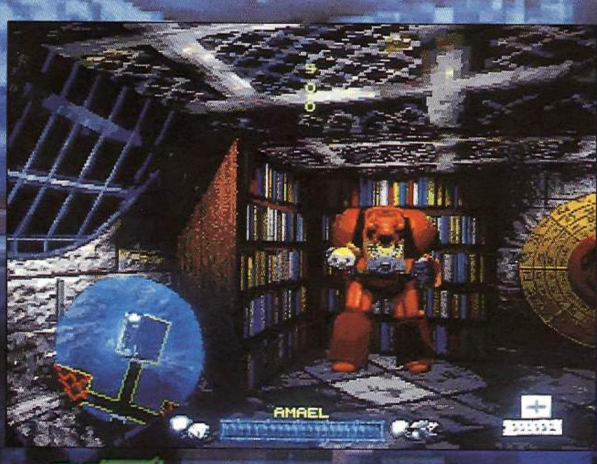
SPACE HULK

"Vengeance of the Blood Angels" ist die zweite Electronic Arts-Umsetzung des "Warhammer 40000"-Szenarios von "Games Workshop". Den Test des zunächst vielversprechenden, letztlich aber etwas enttäuschenden ersten Teils könnt Ihr in PP 07/93 nachlesen.





Space Hulk-Vengeance
Genre
Action
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
2. Quartal '96





Ein Genestealer hautnah (oben), der Terminator links durchstöbert die bordeigene Bibliothek

2 fast 4 U

VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:
***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen



Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de



Datenkommunikation
Computergrafik

STAR CO

Legend führt in Zusammenarbeit mit Accolade das beliebte Weltraum--Epos fort.



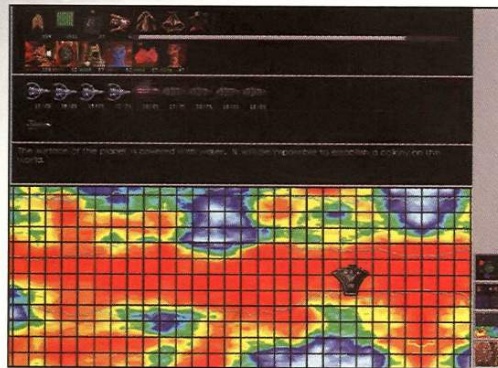
Die auf den Planeten errichteten Kolonien werden mit einem "SimCity"-ähnlichen Interface verwaltet

LINDNER & GREENBERG

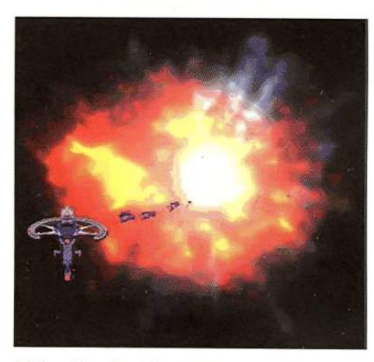
Für aufmerksame Spieler sind die beiden bereits ein Begriff: Michael Lindner war Designer und Autor von Legends populärstem Adventure "Companions Of Xanth", in dem sich die traditionsbewußte Company 1993 erstmals durch eine Point&Click-Steuerung von der Textlastigkeit wegbewegte. Daniel Greenberg arbeitete an White Wolfs "Vampire"-Serie, SSIs "Genie's Curse" und einer frühen Version von Activisions "MechWarrior2" mit.



Die Vogelperspektive der Space-Kämpfe



Jetzt mit vereinfachtem Rohstoffabbau



Für die Schlachten stehen zwei neue 3D-Perspektiven zur Auswahl, diese hier zeigt Euer Schiff von hinten

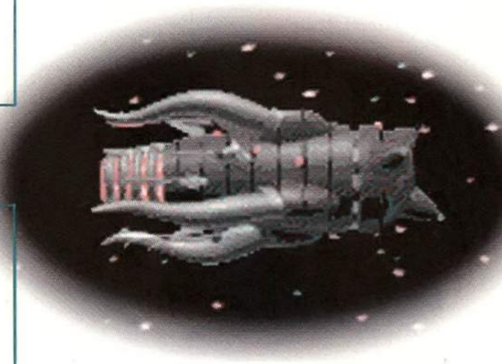
Wann immer der Name "Star Control" fällt, füllen sich die Augen erfahrener Spieler mit Tränen der Rührung. Nicht selten ist in diesem Zusammenhang vom besten Weltraumabenteuer, der schönsten Story und dem feinfühligsten Humor die Rede. Paul Reiche und Fred Ford waren die geistigen Väter dieses Projektes, dem sie vor vier Jahren noch eine Fortsetzung spendierten. Das beständige Bitten der Fans um einen weiteren, dritten Teil wurde nun erhört. Doch wer sollte dieses Vorhaben epischen Ausmaßes unter seine Fittiche nehmen, jetzt, da Reiche und Ford nicht mehr bei Accolade waren. Man entschloß sich kurzerhand eine Zusammenarbeit mit den Adventure-Profis von Legend anzustreben, wo die beiden "Star Control"-Fans **Michael Lindner und Daniel Greenberg** nur darauf warteten, einen würdigen Nachfolger für eines ihrer Lieblingsspiele in die Welt zu setzen. In der Vorbereitungsphase wälzten sich die beiden mit gutem Vorsatz durch ganze Ordner mit Spielerzuschriften, die Verbesserungsvorschläge zum Inhalt hatten. Die Story geht da weiter, wo der zweite Teil endete. Bei der Erkundung des bisher unbekannten Kessarri-Quadranten werdet Ihr viele der Geheimnisse aus den früheren "Star Control"-Spielen lösen und zugleich neue entdecken. Die drei wesentlichen Elemente des Spiels, nämlich Strategie, Arcade-Weltraumschlachten und Adventure, wurden konsequent weitergeführt und nun zu gleich großen Anteilen zu einem neuen Ganzen verschmolzen. Spieler, die nichts von Balleraction halten, können sich fortan ausschließlich strategischen Aufgaben widmen und die Raumschiffkämpfe durch den Computer austragen lassen. Ein großer Anteil der Fangemeinde war jedoch gerade diesem Aspekt des Spiels sehr zugetan. Auch diesen Leuten wurde gebührend Rechnung getragen. Wieder kann der Action-Part separat von der

NTROL 3

eigentlichen Rahmenstory gespielt werden. Neben der Möglichkeit zu zweit vor einem Rechner gegeneinander anzutreten, kommt jetzt eine Netzwerk-, Modem- und Nullmodem-Option hinzu. Außerdem wird man die Space-Duelle in einem der bekannten Online-Dienste mit Spielpartnern aus der ganzen Welt austragen können. Zusätzlich zur altbekannten 2D-Vogelperspektive wurden den Action-Sequenzen zwei neue Ansichten spendiert. Da wäre zum einen eine 3D-Perspektive, bei der Ihr hinter dem Raumschiff "steht", das Ihr kontrolliert. Einige der neuen Raumschiffe haben bewegliche Bordkanonen, was einen zusätzlichen, "Falcon"-ähnlichen **"Padlock-View"** notwendig machte. Das von vielen als lästig empfundene "Abgrasen" der Planetenoberflächen nach Rohstoffen wurde im dritten Teil wesentlich praktischer gelöst. Eine stark vereinfachte Erkundungskarte erleichtert das mühsame Sammeln, während ein neues Feature gleichzeitig mehr Spieltiefe vermittelt: Auf den Planeten können Kolonien errichtet werden, deren Gebäude mit einem "SimCity"-ähnlichen Interface verwaltet werden. Obwohl man die Gebäude nicht selbst plazieren kann, steht es einem frei, die Art der zu errichtenden Struktur zu bestimmen. Der Adventure-Teil lebt von den unterhaltsamen Konversationen mit den verschiedenen Alien-Rassen. Diese teils lustigen, teils sehr unwirschen Zeitgenossen wurden für "Star Control 3" nicht mehr gepixelt, sondern von den kalifornischen Special-Effects-Künstlern SOTAFX (State Of The Art Effects) als animatronische Puppen angefertigt. Man kombinier die gefilmten und anschließend digitalisiert Bewegungen der 24 **Animatronics** mit Mini tur-Filmsets, um die Dialogszenen zu kreieren. Warum diese ganze Mühe? Was so aufwendig klingt, ist im Endeffekt billiger, als die Charaktere langwierig auf dem Bildschirm zu konstruieren und zu rendern. Die Kompositio neuer Technologien mit der alteingeführten u geschätzten Serie wird mit Sicherheit sowo eine neue Zielgruppe als auch die eingeschwo nen Fans ansprechen und "Star Control 3" zu einer der interessantesten Neuerscheinungen des Jahres machen. Die Sprachausgabe wird komplett ins Deutsche übersetzt werden. *fh*

ANIMATRONICS

Das elektronisch-mechanische Innenleben dieser in der Filmindustrie verwendeten Kautschukmasken ermöglicht es, die künstlichen Antlitze mit allerhand Gesichtsmimik agieren zu lassen. Die Puppen filmt man im Blueboxing-Verfahren vor einer einfarbigen Fläche ab und hat so die Möglichkeit, die digitalisierten Aufnahmen in beliebige Hintergründe einzukopieren.



PADLOCK-VIEW

In dieser Ansicht bleibt Euer Raumschiff immer mit dem gegnerischen Schiff auf einer vertikalen Linie. Ihr verliert den Feind niemals aus den Augen, selbst wenn er sich hinter Euch befindet und Ihr in die andere Richtung fliegt.

VOM SKETCH ZUM SPIELCHARAKTER



Der Entwurf des Künstlers



Die unbemalte Kautschukbüste



Die Puppe vor dem Bluescreen



Die Spielfigur im fertigen Set



Das Eintreten in den Orbit wird ebenfalls erleichtert

Star Control 3
Genre
Adventure/Strategie/Action
Hersteller
Legend/Accolade
Erscheinung geplant
August '96

Bilder auf

PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 06/96 gibt Euch diese Doppelseite

Spiele-Updates

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es ja die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat: 19 neue Patches, z. B. für Aliens, Allied General, Command & Conquer (deutsch), Terra Nova...

Themes

Als kleinen Bonus findet Ihr auf der CD unter /THEMES/ 13 Plus!-Themes für Win95. Entpackt diese mit WinZip6.0 in Euer Plus!-Verzeichnis. Wenn Ihr Plus!-nicht benutzt, könnt Ihr alle Icons, Sounds und Hintergrundbilder immer noch per Hand einstellen.

Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Abuse EA´s Ballerorgie zum anspielen	7 MB
• Agent XXL Das Ritter-Sport-Adventure	0 MB
• Assault Rigs Die Multiplayer-Ballerei von Psygnosis	0,1 MB
• Azraels Tear Matthew Stibbes 3D-Adventure	11 MB
• Blown Away[1] Ein Proberätsel der explosiven Knobelei	0 MB
• Congo[1] Das Affenspiel zum antesten	0,2 MB
• Cyberia 2 Die spielbare Version des Actionspiels	0 MB
• Doubleswitch[2] Digital Pictures neues Video-Abenteuer	0 MB
• Earthworm Jim[2] Spielbar: Der Erdwurm für Windows95	0 MB
• Mechwarrior 2[2] Activisions Knaller für Windows95	0 MB
• PGA European Tour Ein Golfkurs zum anspielen	10 MB
• Rise 2 Testbar: Mirages Edel-Prügler	0,1 MB
• Silent Hunter Unser Titelthema als Probespiel	28 MB
• Tritryst[2] Ein schönes Win95-Denkspiel	0 MB
• Virtual Snooker Die Snooker-Version von Interplay	3 MB
• Virtual Pool Der Vergleich zum aktuellen Nachfolger	1 MB
• Wayne Gretzky and... ...the NHLPA Allstars: spielbar!	0 MB
• WGCS 3: Age of Rifles Mindscapes Strategie-Construction-Set	11 MB

Selfrun-Demos:	Größe*
• Into the Shadows	0 MB
• Organic Art[1]	1 MB

*bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!
[1] läuft unter Windows 3.1 und Windows 95.
[2] läuft nur unter Windows 95.



Das Windows Menü

Das DOS Menü

Verzeichnisbaum der CD

- HAUPTMENÜ WIN
  - Windows Demos
  - Online
  - HexWorkshop 32
  - Info zur CD
  - Win95-Plus! Themes und WinZip für Win95
  - Leseraktiv-Einsendungen für Windows
- HAUPTMENÜ DOS
  - Hilfe zur CD
  - Demos für MS-DOS
  - HexEditor PSEdit
  - Leseraktiv-Einsendungen für MS-DOS
  - Bilder aus dem Heft
  - Patches

Leseraktiv

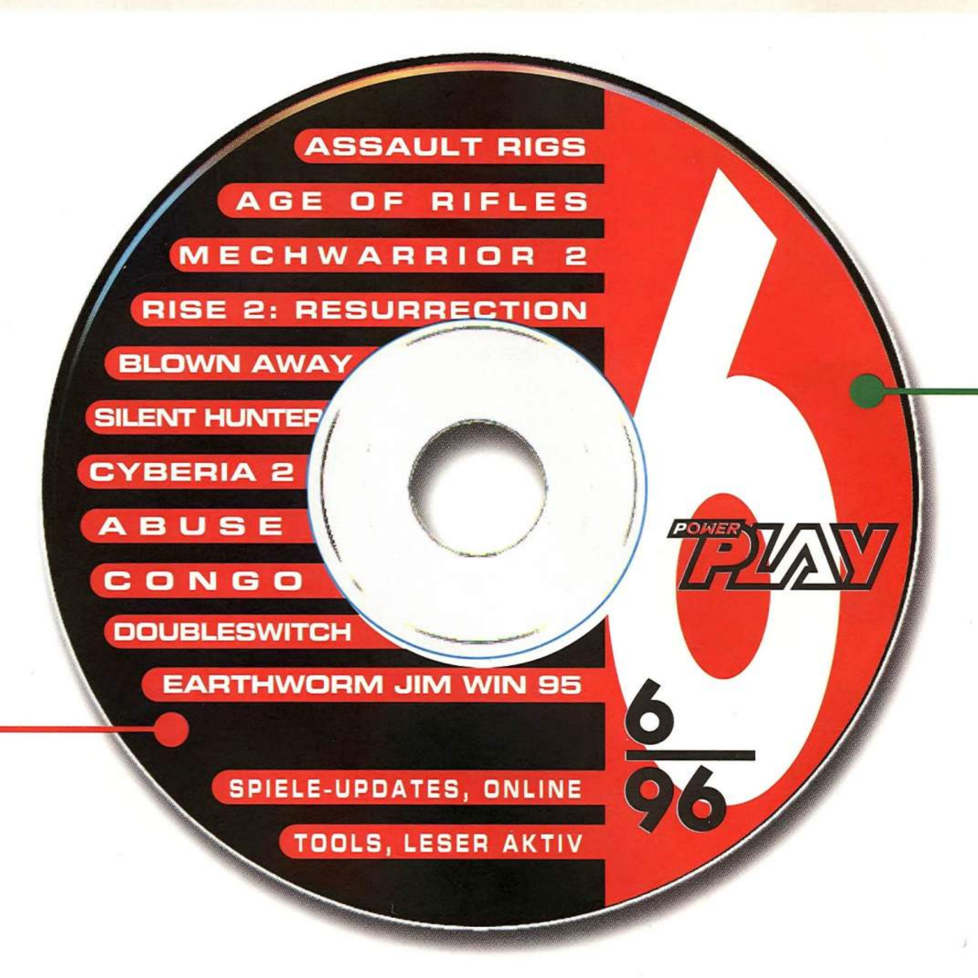
Hier verewigen wir jegliche von Lesern eingesandte Software: Dieses Mal 8 Einsendungen für MS-DOS und Windows. Mit dabei ein schönes Boot-Utility für Win95, ein Spiele-Cheat-Programm und zwei Tips&Tricks-Programme. Außerdem Z-Pack, ein Zip-Menü für MS-DOS.

Bilder

Bilder zu Previews:	Stück
• Gene Machine	15
Bilder zu Tests:	**Stück**
• Abuse	7
• Chaos	7
• Chronicles of the Sword	39
• The Dame was loaded	17
• Defcon 5	8
• Die Fugger 2	14
• Indiana Jones and his...	6
• Majestic	8
• Pinball 3D VCR	9
• Revolution X	8
• Silent Hunter	46
• Storm	6
• Zork Nemesis	6

So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpappt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.
Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt's eine nette CD-Sammelbox...



So müßt Ihr installieren

1. Schritt: Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch Windows mit einem unterschiedlichen Inhalt. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! **Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die Ihr im Root-Verzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

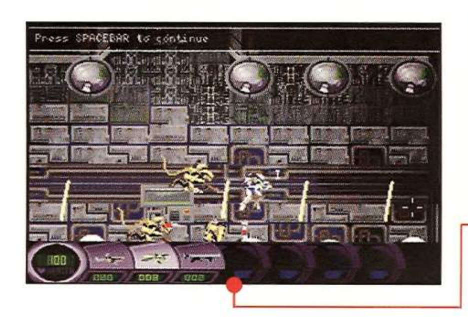
DOS: Der Großteil der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Unsere Batch-Datei erledigt dies für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. (Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

Windows 95: Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen solltet Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8-Taste beim Booten Windows 95 ausschalten, oderWin95-Beenden mit der Option "MS-DOS-Modus starten".

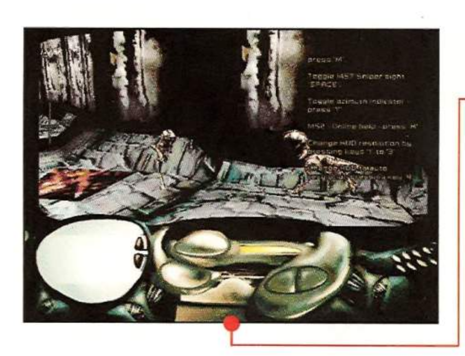
Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Dennoch können wir Pannen nicht 100prozentig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!

Alle Demos auf einen Blick











Damit Ihr einen noch besseren Überblick über die Demos der aktuellen CD erhaltet, findet Ihr hier zukünftig zusätzliche Infos, die wir vom Gehalt her weiter ausbauen werden. Passend zum Titelthema gibt es noch einmal die **Silent Hunter**-Demo, damit Ihr auch wißt, wovon wir reden. Hier könnt Ihr schon mal ein paar Torpedos loswerden und den Japanern einen kleinen Schrecken einjagen. Auch den Konkurrenten **Command: Aces of the Deep**, von dem es leider kein Demo gibt, haben wir als kleinen Film auf die CD gepreßt, damit Ihr ein paar bewegte Bilder von Sierras U-Boot genießen könnt. Startet diesen von unserem Windows-Menü aus.

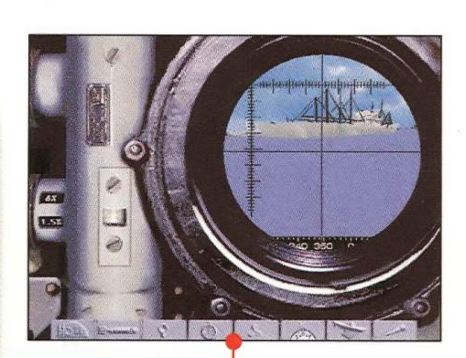
Passend zu Tests aus dieser Ausgabe gibt's eine **Abuse**-Demo. Die düstere Ballerei wird nicht als Shareware, sondern von Electronic Arts als Vollpreisspiel vertrieben. Interplays **Virtual Snooker** läßt sich dergleichen probespielen, und weil er so Spaß macht, findet Ihr auch den älteren aber spaßigeren Vorgänger **Virtual Pool** auf der CD. Wer nicht glaubte, daß **Cyberia 2** nicht ganz so gut wie der erste Teil war, der sollte die spielbare Demo antesten. Hier wird schon mal kräftig probegeschossen.

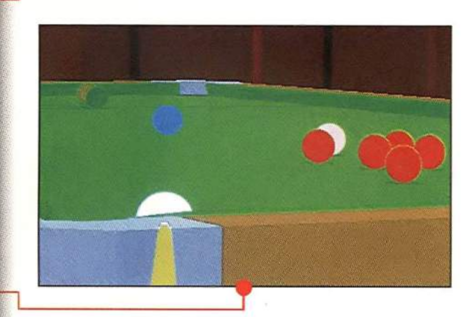
Leider nur selbstablaufend, aber verdammt beeindruckend ist **Into the Shadows** von Titus Software. Dieses dreidimensionale Action-Adventure sieht unserer Meinung nach besser aus als id's "Quake".

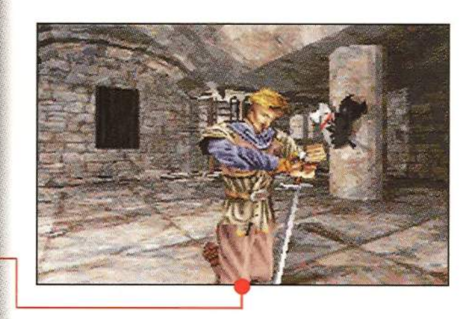
Apropos 3D-Action-Adventure: Mindscapes **Azrael's Tear** stammt aus der Spielewerkstatt von Matthew Stibbe. Die spielbare Demo ist besonders optisch recht beeindruckend. Und weil wir gerade bei Adventures sind, solltet Ihr auch mal einen Blick auf **Congo** werfen. Das aufwendige Render-Abenteuer läuft aber nur unter Windows.

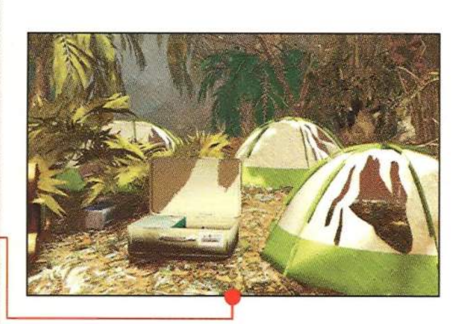
Windows95-Benutzer freuen sich neben den 13 Themes auf vier Win95-Only-Demos: Ihr könnt sowohl **Earthworm Jim**, **Mechwarrior 2** wie auch auch Digital Pictures **Doubleswitch** anspielen. Etwas abgefahrener ist da schon der **Organic Art**-Screensaver, der Euch schon mal einen passablen Eindruck macht, welche abgedrehten Figuren Ihr mit der Vollversion errechnen dürft.

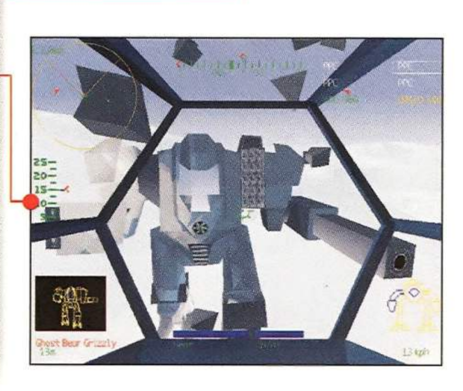
Alles wollen wir hier aber nicht verraten und wünschen lieber viel Spaß beim Erforschen. *kn*













Computer Peripheral Products

SONY

Auf zum Soundcheck!

Wenn Sie bisher bei Ihrer Multimediastation noch die richtige Soundunterstützung vermissen, sollten Sie unsere Speakerboxfamilie für den Computer einmal checken:

- **SRS-PC20** – die „Mobilen“: Können wahlweise mit Batterie oder Netzadapter betrieben werden (2 W (DIN), 150 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC40** – die „Eleganten“: Liefern tollen Sound in schlankem Gehäuse (6 W (DIN), 80 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC50** – die „Platzsparenden“: Lassen sich auch seitlich am Monitor befestigen (5 W (DIN), 100 Hz – 20 kHz)
- **CSS-B100** – die „starke Grundlage“: Sorgt mit 2 Liter Volumen für hochwertigen vollen Sound und trägt einen 17"-Monitor (5 W (DIN), 70 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC91** – die „Dynamischen“: Garantieren auch bei niedrigen Frequenzen den vollen Bass-Genuß (20 W (DIN), 60 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC300D** – die „Leistungsstärksten“: Ein Boxenpärchen (10 W (DIN), 200 Hz bis 20 kHz) mit satten Bassklängen der Spitzenklasse durch den mitgelieferten Subwoofer (15 W (DIN), 60 – 200 Hz)

Auf zum Soundcheck. Jetzt beim Fachhändler.

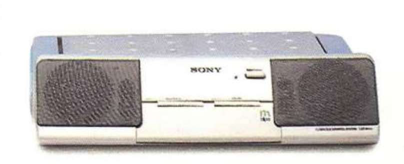
http://www.sony-cp.de

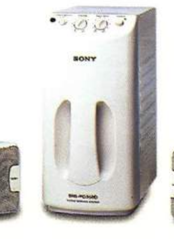
Just call or fax:
Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr

Infoline:	**02 21-5 97 73-76**
Mailbox:	**02 21-5 97 73-85**
Fax:	**02 21-5 97 73-50**

It's a Sony




Sony Computer • Peripherals • Components Europe
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln

PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99	
Addams Family Pinball	79,99 *	
Afterlife	79,99 *	
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Alien Trilogy	89,99 *	
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99	
Ancient Empires (dt.)	79,99 *	
Anvil of Dawn (dt.)	79,99	
Arcade Amerika (dt.)	79,99	
Ascendancy (dt.)	89,95	
A.T.F. (dt.)	89,99	
Azrael's Tears (dt.)	79,99 *	
Bad Mojo	**79,99 ***	
Baldies (dt.)	69,99 *	
Baphomets Fluch (dt.)	79,99 *	
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99 *	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Battle Race	89,99 *	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	69,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
Chronicles of the Sword	79,99 *	
Civilization 2 (dt.)	79,99	
Colony Wars 2492 (dt.)	89,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Congo	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	**89,99 ***	
Corpse Killer	79,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cyber Judas	79,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
Daggerfall (dt.)	99,99 *	
Deadline	39,99 *	
Deadly Skies	79,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Descent 2	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Diablo (dt.) *	79,99	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99 *	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99	
Die Siedler 2 (dt.)	69,99	
Discworld (dt.)	89,95	
Duke Nukem 3D	69,99 *	
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	**79,99 ***	
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99 *	
Ecco the Dolphin	59,99 *	
Elisabeth I. (dt.)	99,99 *	
ESPN Extreme Games	59,99	
F1 Manager '96 (dt.)	79,99 *	
Fantasy General	69,99	
Fast Attack (dt.)	69,99 *	
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99	
Gender Wars (dt.)	79,99 *	



PC-Spiele	CD	Disk
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardline	69,99 *	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99 *	
Heroes of Might & Magic (dt.)	59,99	
Hexagon Kartell (dt.)	**99,99 ***	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Into the Void (dt.)	79,99 *	
Kingdom of Magic (dt.)	79,99 *	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Mad TV 2 (dt.)	79,99 *	
Mag! (dt.)	79,99	79,99 *
Magic the Gathering (dt.)	89,99 *	
Manic Karts	39,99	
Master of Orion 2 (dt.)	89,99 *	
Maximum Surge	79,99 *	
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Normality Inc. (dt.)	**79,99 ***	
Offensive (dt.)	79,99 *	
Orion Burger	69,99 *	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA European Tour Golf	89,99	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 3D-VCR	49,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pitfall (Win 95)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99	89,99
Police Quest SWAT (dt.)	79,99 *	
Project Paradise	89,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Rayman (dt.)	79,99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99 *	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99	
Ridge Racer	59,99 *	
Ripper (dt.)	79,99 *	
Rise 2: The Resurrection	89,99	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	**89,99 ***	
Schiratti Commander	69,99 *	
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *	
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	69,99 *	
Silent Hunter	79,99 *	
Silent Thunder (Win 95)	89,99 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Bucks (dt.)	69,99 *	
Space Hulk – The Blood Angels	89,99 *	
Speed Haste	59,99 *	
Spycraft	89,99	
Star Trek: Deep Space Nine	79,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep (dt.)	85,00	
S.T.O.R.M.	89,99 *	
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *	
Teamchef (dt.)	89,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
Terra Nova	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig (dt.)	79,99 *	
This Means War! (dt.)	79,99	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter (dt.)	79,99 *	79,95
Tilt	59,99	
Time Commando (dt.)	**89,99 ***	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Toonstruck	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Track Attack (dt.)	79,99	
Twisted Metal	69,99	
Unnecessary Roughness '96	89,99	
Urban Runner (dt.)	85,00 *	
Virtual Snooker	79,99	

PC-Spiele	CD	Disk
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
WarCraft 2 Expansion Pack	**29,99 ***	
Warhammer – Dark Crusader	69,99 *	
Warhammer – Im Schatten ... (dt.)	69,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: *Lands of Lore*		
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99	
Worms	69,99	
Worms-Data-CD: Reinforcements	39,99	
Z	79,99 *	69,99 *
Zork Nemesis	**79,99**	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe,*		
Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99	
Armored Fist (dt.)	39,99	
Aufschwung Ost (dt.)	29,99	
Battle Bugs	19,99 *	
Battle Team 1	19,99	
Battle Team 2	29,99	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Betrayal at Krondor	19,99 *	
Burning Steel 4	39,99	
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	**39,99**	
Creature Shock (dt.)	19,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Der Clou incl. Profidisk (dt.)	29,95	
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Die total verrückte Rallye (dt.)	19,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Ecstatica	29,99	
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99	
Fade to Black (dt.)	29,99	
FIFA Soccer (dt.)	29,99 *	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
Hexen AKTIONSPREIS	49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99 *	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	29,99	
Jagged Alliance (dt.)	29,99	
Kings Quest 6	19,99	
Kings Quest 7 (dt.)	39,99	
Knights of Xentar (dt.)	**29,99**	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99 *	
Little Big Adventure (dt.)	29,99 *	
Lollypop (dt.)	19,99	
Made in Germany: *Anstoss,*		
Battle Isle 2, Sternenschweif	39,99	
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga,*		
Cyclemania, Thunderscape	29,99	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
NHL Hockey 95 (dt.)	**29,99 ***	
North & South	9,95	
Novastorm	29,99	
Oldtimer (dt.)	19,99	
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf,*		
Anstoss, Anstoss World Cup	29,99	
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99 *	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99 *	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Prisoner of Ice (dt.)	29,99	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Privateer	29,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rüsselsheim (dt.)	19,99	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Sim Box: *Der Planer,*		
Mad TV, ranTrainer	29,99	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Space Quest 4	19,99	
Star Trek: Final Unitiy Ltd. Ed.	**59,99**	
Star Trek: Judgement Rites	29,99	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	9,99	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Theme Park (dt.)	29,99 *	
Turrican 2 (dt.)	29,99	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	9,99	
Wing Commander 2	29,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
Lindenstraße	**49,00**	
PC-Fahrschule	39,95	
Pegasus 3.0 (Doppel-CD)	29,99	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99	
RTL Samstag Nacht	49,99	
Star Trek: Klingons	69,99 *	
Telekom: Telefonbuch	29,50	
Telekom: Gelbe Seiten	69,00	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI	
James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör	
CD-ROM 6fach-Speed, IDE	199,99
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	299,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	**219,99**
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks	
CH Flightstick Pro	129,95
Competition Pro 3DEE Joystick	189,99
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog SONDERAKTION	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	**169,99**
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Alien Trilogy	89,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil *	**89,99**
Return Fire *	99,99
Time Commando *	89,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering				
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack	Eiszeit	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	Eiszeit	15 Karten	dt.	5,49
Chronicles		12 Karten	engl.	4,99
Fallen Empires		8 Karten	engl.	3,99
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



FRÜHLINGSERWACHEN!

Fast geschenkt!

Flight Unlimited
Terminal Velocity
FX Fighter
Pinball Fantasies
Jagged Alliance
Primal Rage
Pool Champion
Warlords 2 Deluxe
Entomorph
Great Naval Battles 4

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

Anstoss
Anstoss World Cup
Jack Nicklaus Golf

CD-ROM

komplett **29,99**

Unser Tip des Monats:

Duke Nukem 3D

Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben! Duke Nukem 3D setzt mit seiner zukunftsweisenden 3D-Engine neue Maßstäbe bei 3D-Action-Spielen!

CD-ROM *

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Magic Carpet 2
dt., CD-ROM
39,99

X-Wing
dt., CD-ROM
39,99

Indiana Jones
Desktop Adventure
dt., CD-ROM *
29,99

Prisoner of Ice
incl. Lösungsbuch
dt., CD-ROM
29,99

Hammerpreise!

Betrayal At Krondor
CD-ROM *

Police Quest 4
dt., CD-ROM *

Creature Shock
dt., CD-ROM

Kyrandia 3
dt., CD-ROM

je **19,99**

Die Originale der Telekom!
– jetzt endlich lieferbar –

Telefonbuch
für ganz Deutschland auf einer CD-ROM
29,50

Gelbe Seiten
für ganz Deutschland auf einer CD-ROM
69,00

Urban Runner

Intrigen, Verfolgungsjagden, knisternde Krimi-Atmosphäre, professionelle Special-Effects
– voraussichtlich ab Ende Mai –

CD-ROM * **85,00**

Die Siedler 2

kompl. dt., CD-ROM

69,99

Seit 03.05.96 auch in Koblenz

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM



Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name – Logo– so heißt das Spiel

Genre – Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller – Wer hat´s programmiert?

Niveau – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler – Wieviel?

Sprache – Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor – Je schneller je besser...

Grafik – Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound – Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔
Grafik	**VGA**	**MidRes**	**SVGA**
	✔	✔	✔
Sound	**S'Blast**	**GMidi**	**CD-A**
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo **73%** Multi **85%**

Bilder auf

System – Das nötige Betriebssystem.

Festplatte – So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf – Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras – VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer – Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

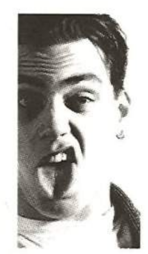
Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD – Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Knut Gollert kn


Sascha Gliss sg


Ulrich Smidt us

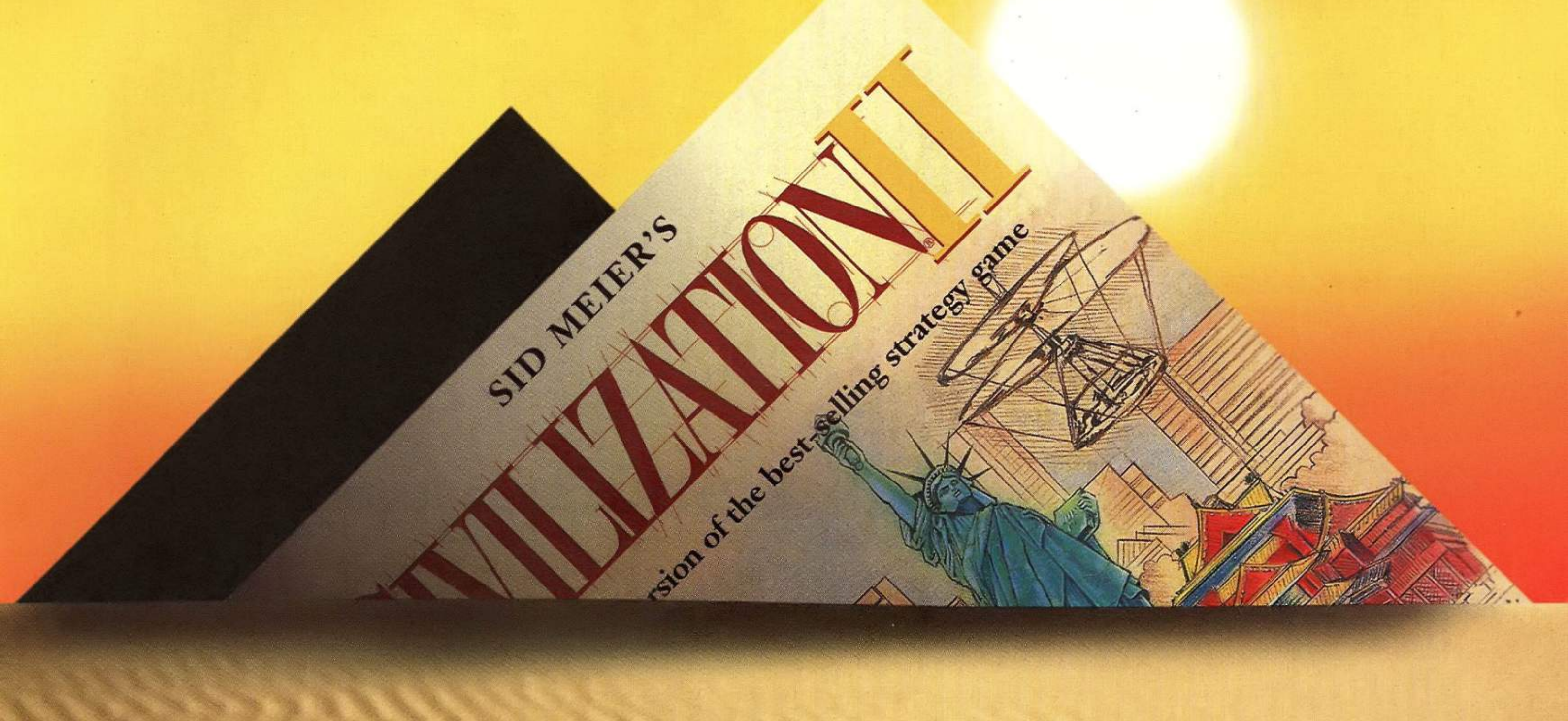

Hartmut Ulrich hu


Frank Heukemes fh


Michael Galuschka mg


Peter Steinlechner ste

DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION



Sid Meier's Civilization® II ist die ultimative Version des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten.



Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.



Sie entdecken neue Weltwunder - in Videosequenzen erwachen Leonardo da Vincis Werkstatt, die Freiheitsstatue und Marco Polos Botschaft zum Leben.

Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse und erleben Sie in vorgegebenen Szenarien die bewegensten Epochen der Menschheitsgeschichte.

SID MEIER'S CIVILIZATION II
The ultimate version of the best-selling strategy game
CD-ROM
MICROPROSE

Eine neue Stufe in der Evolution der Strategiespiele ist erreicht - Civilization II!



UPGRADE-COUPON

Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten (oder CD) und einen Verrechnungsscheck über DM 70, - an folgende Adresse:
MPS Software Distribution GmbH, Kennwort "Civilization 2", Bartholomäusweg 31, D-33334 Gütersloh

MICROPROSE

Spectrum HoloByte/MicroProse
World Wide Web Site. http://www.microprose.com.

EBENFALLS ERHÄLTLICH: CIVNET, DIE MULTIPLAYER-VERSION!

SILENT

Fahrt Eure Periskope aus und fettet die Torpedos! In SSIs U-Boot-Simulation bewahrt Ihr Amerika und den gesamten Pazifik vor der drohenden japanischen Herrschaft.



Bleigeschwängerte Luft: Bordkanonenduell mit einem bewaffneten Frachter

Es ist ein fast unbeschriebenes Blatt, aber auch im Pazifik tobte zwischen 1941 und 1945 ein kleiner U-Boot-Krieg. Es wurde jedoch wenig darüber geschrieben und noch weniger wollten sich sowohl Japaner als auch Amerikaner mit eventuell versenkten Tonnagen rühmen. Und warum? Der pazifische U-Boot-Krieg war im Vergleich zum U-Boot-Einsatz der Deutschen Marine im Atlantik nicht mal einer Erwähnung wert. Das lag vor allem daran, daß im zweiten Weltkrieg auf den beiden marinen Kampfschauplätzen zwei taktisch und strategisch völlig gegensätzliche Vorgehensweisen angewandt wurden. Auf der Hand liegt, daß die letzten großen Seeschlachten zwischen Schlachtschiffen im ersten Weltkrieg geschlagen wurden. In den vierziger Jahren verloren die riesigen Kampfpötte an Bedeutung. Im Nordatlantik entwickelte sich durch den massierten U-Boot-Einsatz der Nazis ein teils abscheulich brutaler U-Boot-Krieg, in dem es den Deutschen nur um versenkte Tonnagen und den Allierten um möglichst viele sicher an den Bestimmungsort gebrachte Rohstoffe ging. Zu Beginn des Krieges hatte Hit-







Die drei Zoomstufen veranschaulichen, wie die Schiffe, die aus reinen Bitmaps bestehen, bei Vergrößerung hochpixeln



Ein Kreuzer der "Kuma"-Klasse wurde erfolgreich identifiziert

HUNTER

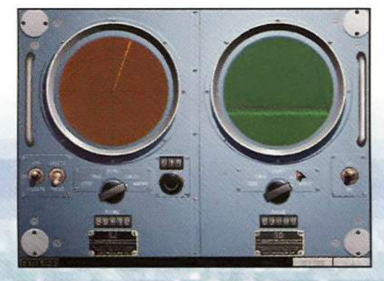
ler mit seiner U-Boot-Flotte auch Erfolg, so daß England zeitweise vor dem K.O. stand, was Brennstoffe und andere lebenswichtige Materialien anging. Durch die Einführung des Sonars, eines wesentlich verbesserten Radars gegen Ende des Krieges und durch massiv geschützte Geleitzüge, wurden die deutschen U-Boote im Atlantik jedoch eines nach dem anderen aufgebracht. Die Entschlüsselung der deutschen Geheimcodes durch die Briten bedeutete das endgültige Aus für die deutsche U-Boot-Flotte. Während sich im Atlantik also schnelle Zerstörer mit U-Booten schlugen, gehörte der Pazifik einer gänzlich anderen Waffe: dem Flugzeug. Der Seekrieg gegen die Japaner wurde von Amerika und dessen Admiral Nimitz fast allein mit Flugzeugen und den dazugehörigen Trägern gewonnen. Wahrscheinlich blieb Nimitz auch nichts anderes übrig, da der größte Teil seiner Schlachtschiffe in Pearl Harbor lagen – unter Wasser. So wurde die Schlacht um Midway zum Beispiel allein von Flugzeugen entschieden. Kein Kriegsschiff hat in dieser Schlacht je ein gegnerisches zu Gesicht bekommen. Zudem kannte Nimitz die japanischen Chiffrier-Codes und war stets über die Pläne der Japaner informiert. U-Boote spielten im pazifischen Schlagabtausch kaum eine Rolle. Sie wurden meist als Aufklärer oder vorgeschobene Postengruppe aktiviert, um gegnerische Aktivitäten zu melden. Doch auch von dieser Aufgabe wurden sie bald durch Langstrecken-Aufklärer der Fliegerkräfte abgelöst.

Es scheint also eine etwas schwierige Aufgabe, eine U-Boot-Simulation im Pazifik anzusiedeln, doch setzte SSI alle Recherche-Räder in Bewegung und gibt Euch nun die Möglichkeit, den Ausgang des Krieges allein mit Eurem U-Boot zu beeinflussen. Dabei fällt gleich zu Beginn eines auf: "Silent Hunter" ist genauso aufgebaut, wie Dynamix **"Aces of the Deep"** und "Command: Aces of the Deep". Die Menüs gleichen sich strukturell wie ein Ei dem andern, und selbst das "Realism-Panel" wurde 1:1 übernommen. Doch warum sollte uns das, was wir an "Aces" liebten, an "Silent Hunter" stören? Und natürlich ähneln sich beide Simulationen spielerisch ebenfalls sehr stark. Wieder steht der angehende Seebär vor der Wahl, eine Einzelmission zu spielen oder eine Karriereals Käptn zu beginnen. Und wieder mal stehen in den Einzelmissionen Konvoi- oder Schlachtschiffangriffe auf dem Plan. In Spezialmissionen hingegen, müßt Ihr Aufträge gänzlich anderer Art erfüllen, wie zum Beispiel Photo-Shootings feindlicher Task Force Groups oder Begleitschutzmissionen. Wagt Ihr Euch dagegen an eine der 15 historischen Missionen heran, spielt Ihr genau recherchierte spektakuläre Einsätze amerikanischer U-Boot-Kommandanten nach.

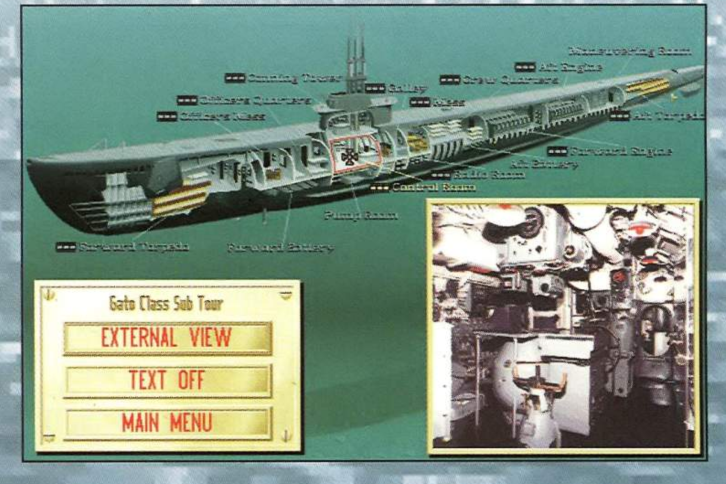
Bevor Ihr jedoch auslauft, könnt Ihr bis auf die historischen Missionen penibel auswählen, wie Euer Auftrag aussehen soll. Welche Schiffe mit wieviel Begleitschutz sind das Ziel? Zu welcher

AOD

Der direkte Konkurrent "Aces of the Deep" stammt von Sierra und sahnte 1993 eine Spielspaß Werung von 86% ab. Mittlerweile gibt es eine Mission-Disk und "Command: Aces of the Deep". Letzteres ist erst dieses Jahr erschienen. "Command: Aces of the Deep" ist nun in SVGA, beeinhaltet die Mission CD und war die erste Simulation exclusiv für Windows95. Einen direkten Vergleich findet Ihr auf den folgenden Seiten.



Die Instrumente des Oberflächen- und Flugzeug-Radars



Wie sieht ein U-Boot von innen aus? Veranschaulichungsunterricht anhand von Originalfotos



Flugzeugangriff: Der Jäger wirft eine Bombe ab



Der Klassiker lebt! "Silent Hunter" könnte man getrost auch "Silent Service 3" nennen. Die gelungene Mischung aus dem Klassiker und "Command: Aces Of The Deep" macht SSIs U-Boot jedoch um so reizvoller. Böse Zungen könnten behaupten, man habe von Dynamix allzusehr abgekupfert, doch spielt sich "Silent Hunter" dadurch nicht weniger gut. Optisch auf der Höhe der Zeit, stören eigentlich nur das bei jeder Windstärke "platte" Meer und die Bitmap-Feindschiffe. Dafür sehen die Karten verdammt gut aus, und Explosionen auf feindlichen Schiffen waren in dieser Güte noch nicht vorhanden. Lediglich einige Feinheiten wie das Fehlen jeglichen Funkverkehrs und das unrealistische Vorhandensein jedes Feindverbandes auf unserer Karte (so genial war die Aufklärung damals auch nicht), stören den schönen Gesamteindruck. Flutet also schon mal Eure Rohre.

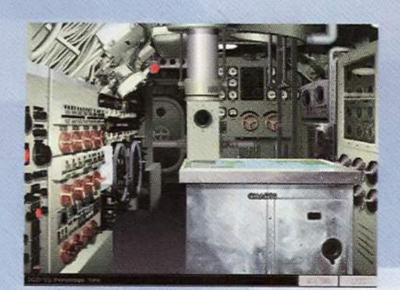
SUPER



Welches Rohr muß nachgeladen werden?

Die Pazifik-Karte zeigt das Aktionsgebiet an

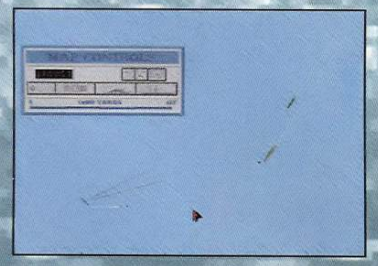




Unser kleines Hauptquartier, die Kommandozentrale



U-Boot-Auswahl vor einer Trainingsmission



Taktische Karte: Zwei Kriegsschiffe werden angegriffen



Die "Yamato", das größte Schlachtschiff der damaligen Zeit, wurde getroffen

Tageszeit soll der Angriff stattfinden, wie stark geht die Dünung oder soll der Himmel etwas bewölkt oder lieber azurblau sein? Eingestellt werden darf alles, was gefällt. Die Realismus-Feineinstellungen, die übrigens sowohl in den Einzelmissionen als auch in der Campaign verfügbar sind, bieten vom Unverwundbarkeitsmodus über unbegrenzte Torpedoanzahl und dem Finetuning der gegnerischen Clevernis bis hin zum immer vollen Treibstofftank alles, was sich sowohl Greenhorns als auch echte Seewölfe wünschen. Startet Ihr hingegen eine Karriere als U-Boot-Kapitän, habt Ihr keinerlei Einfluß mehr auf Art und Ziel der Missionen. Je nachdem, wo das eigene Boot im Pazifik stationiert ist, führen Euch die Missionen nach Japan oder in die Nähe der philippinischen Inselgruppe. Während Ihr in "Aces of the Deep" noch "von Hand" zum Einsatzort gedümpelt seid, versetzt Euch "Silent Hunter" direkt an den Missions-Ort. In einem recht großen Areal könnt Ihr nun patrouillieren und alles versenken, was Euch vors Rohr kommt. Seid Ihr der Meinung, Eure Mission erfüllt zu haben, geht's via Mausklick wieder in den Hafen. Euer Missionsareal wird dabei als detaillierte, scrollende Seekarte dargestellt, auf der alle Feindkontakte der Aufklärung als kleine Icons dargestellt werden. Dabei wird zwischen Frachter-Konvois, kleineren Ansammlungen von Kriegsschiffen und verschiedenen Task-Force-Verbänden unterschieden, so daß Ihr schon von vornerein wißt, womit Ihr es zu tun bekommt. Bei Bedarf könnt Ihr die Karte natürlich mehrfach zoomen. Mittels Waypoints oder per Handsteuerung wird Euer Boot an die gewünschte Position gebracht.

Wie in "Aces" überbrückt Ihr langwierige Fahrten durch einen Zeitbeschleuniger-Button, der das Spiel mit bis zu 256-facher Geschwindigkeit ablaufen läßt. Habt Ihr Euch an das Ziel bis auf Sichtweite angeschlichen, bringt Ihr Euch in die



Vom submarinen Thron stößt "Silent Hunter" den Hauptkonkurrenten "Command: Aces of the Deep" nicht. Es rückt Sierras Edelsimulation zwar bedrohlich nahe auf den Pelz, aber es fehlt dem Programm eindeutig an Innovation. Alles, was in "Silent Hunter" Spaß macht, gab es schon einmal. Ob die Idee mit den Videos, die U-Boot-Tour, das Realismus-Panel oder die historischen Missionen – wer "Command: Aces of the Deep" kennt, braucht kein Handbuch für SSIs Simulation. Nebenbei schleicht sich bei mir besonders bei längerem Spielen der Verdacht ein, daß die Programmierer weniger Sorgfalt und Enthusiasmus als Dynamix walten ließen. Das geht beim mageren Handbuch los und hört mit der etwas schnodderigen Grafik in den Gefechten auf. Trotzdem bleibt "Silent Hunter" eine schöne Simulation, bei der jede versenkte Tonne Spaß macht und die Campaign kräftig motiviert.

GUT

Name	**Silent Hunter**		
Genre	Simulation		
Hersteller	SSI/Mindscape		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Win'95
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Videos auf CD

Grafik 73%
Sound 69%
Spielspaß 84%

Demo auf

optimale Schußposition und feuert Eure Torpedos auf das vorher festgelegte Target ab. Dies geschieht mal wieder via Periskop, Fernglas oder blind, wenn Ihr tiefer als 70 Fuß taucht. Der bekannte TDC versorgt Euch dabei mit Informationen über das gegnerische Schiff wie dessen Kurs, seine Entfernung oder seine Geschwindigkeit und rechnet den optimalen Torpedo-Kurs aus. An Torpedos könnt Ihr hauptsächlich auf die beiden Typen Mark-10 und Mark-14 zurückgreifen, die beide das Ziel nicht selbst "suchen" können, wie einige deutsche Torpedos der damaligen Zeit. Wer Munition sparen will, greift in Ausnahmefällen – wie zum Beispiel bei einem unbewaffneten Frachter – auf das Deckgeschütz zurück, mit dem automatisch oder manuell geschossen wird. Jede versenkte Tonne wird brav ins Logbuch eingetragen und mit etwas Glück gibt's nach der Mission Orden und Urlaub. Technisch bietet "Silent Hunter" wenig Bahnbrechendes: Alle Menüs und Grafiken erscheinen im zeitgemäßen Super-VGA-Gewand, allerdings ist das texturierte Meer wellenlos und die gegnerischen Schiffe reine Bitmaps, genau wie sie schon der Klassiker "Silent Service" bot.

Alle Stationen und die wichtigsten Kommandos sind per Hotkey erreichbar. Abgespeichert werden kann auch während einer Mission, allerdings dürfen dann keine feindlichen Einheiten in direkter Nähe sein. kn



Waypoints auf der taktischen Karte

U - W E B

Hier einige sehr interessante Links zu den schönsten U-Boot-Seiten im World Wide Web.

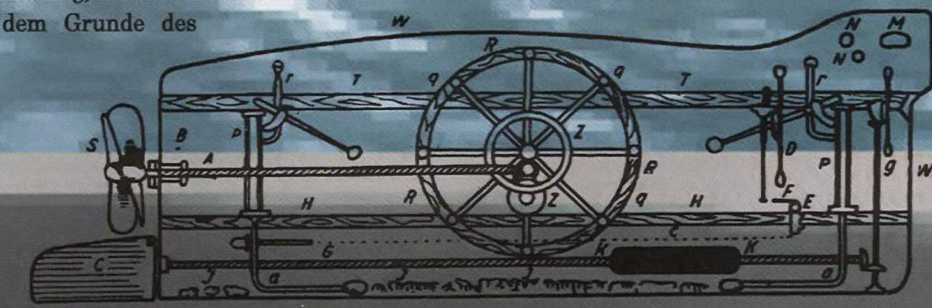
SSI Online
http://www.ssionline.com
The Wolf Pack
http://www.netcore.ca/%7Ejjochen/wolfpack.html
U-Web
http://rvik.ismennt.is/~gummihe/Uboats/u-boats.htm
USS Force
http://www.gnatnet.net/%7Ehotrod/sub1.htm
The Subnet
http://www.subnet.com/welcome.htm

DIE GESCHICHTE DES U-BOOTS

U-Boote gibt es angeblich schon seit der Antike. Und schon immer waren sie als submarine Waffe geplant.

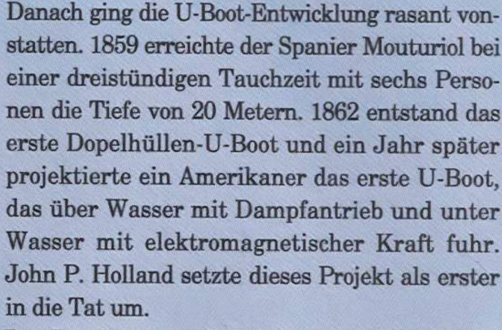
Der Drang der Menschen zu fliegen, war schon immer groß, doch das Vorhaben über Jahrtausende zum Scheitern verurteilt. Der Drang unters Wasser hingegen, wurde laut Aristoteles schon vor über 2000 Jahren zur Wirklichkeit. Damals soll Alexander der Große Taucherglocken aus Erz bei der Eroberung von Tyros im Jahre 332 v.u.Z. eingesetzt haben. Auch ein römisches Galeerengeschwader unter Lucius Septimus Severus wurde im zweiten Jahrhundert von Taucherglocken angegriffen, als es den Hafen von Byzanz belagerte. In Europa wurde das Tauchgerät allerdings erst im 16. Jahrhundert bekannt. Taucherglocken oder die späteren Tauchkugeln, können allerdings nur als Vorwehen zur Geburt des U-Boots gelten. Die frühesten Aufrisse "wahrer" U-Boote stammen natürlich wieder von Leonardo da Vinci und auch vom Kriegstechniker Roberto Valturio, der, im Gegensatz zu Leonardo, seine Zeichnungen nicht vernichtete. Der Holländer Drebbel war einer der ersten, die nicht nur entwarfen, sondern auch zur Tat schritten. Sein Boot konnte um 1620 ungefähr drei Meter tief tauchen, wurde von 14 Rudern angetrieben und kannte bereits das Flutungsprinzip. Um aufzutauchen fehlten jedoch Lenzklappen – Drebbel löste dieses Problem mit dem Abwurf von Ballast. Das Lenzprinzip entwarf zuerst der Italiener Borelli. Er benutzte mit Wasser gefüllte Ledersäcke als "Lenzsystem", deren feuchter Inhalt zum Auftauchen durch kleine Löcher nach Außen gepreßt wurde. Danach folgten Tauch-Versuche des Russen Tifonow, des Briten Fuklton und des Franzosen Papin, deren Boote zwar stets gut durchdacht, in der Praxis aber recht unstabil waren. Natürlich forderte die Pionierzeit auch Opfer. Das erste war der Engländer Day, der 1773 mit seinem U-Boot die beachtliche Tiefe von zehn Metern erreichte. Ein Jahr später wiederholte er seinen Versuch im Hafen von Plymouth und tauchte 120 m tief. Dies war jedoch zuviel des guten. Die Fregatte "Orpheus" hatte das Boot zwar am Haken und brachte es auch wieder auf knappe neun Meter bis kurz unter die Oberfläche, doch dann riß die Kette und Day wurde nicht mehr gefunden.

Natürlich wurden alle U-Boote als Waffe entwickelt, denn der Nutzen dieser Boote im Krieg war offensichtlich. Allein da Vinci soll sich gesträubt haben (er vernichtete wie schon erwähnt seine Entwürfe): "Die Menschen sind so bösartig, daß sie sonst auch noch auf dem Grunde des



Rißzeichnung des "Brandtauchers" von Wilhelm Bauer





Meeres morden würden." Er hatte denkbar schlechte Erfahrungen mit den Päpsten und Condottieris seiner Zeit gemacht.

Das erste U-Boot, das erwiesenermaßen einen Angriff fuhr, war das des Konstrukteurs David Bushnell. Es gelang dem amerikanischen Unteroffizier Ezra Lee mit Hilfe der "Turtle" (so hieß das U-Boot), sich im Hafen von New York an eines der englischen Belagerungsschiffe heranzupirschen. Doch der Bohrer, mit dem eine Sprengladung am Rumpf des Schiffes angebracht werden sollte, konnte die Kupferplatten, die auf die Unterwasser-Planken montiert waren, nicht durchdringen. Der Versuch, sich an ein anderes Schiff anzuschleichen, mißlang ebenfalls, denn die Turtle wurde im seichten Wasser entdeckt und via Kanonensalve versenkt. Einige Jahrzehnte später machte Fultons "Nautilus" von sich reden (diese lateinische Bezeichnung für Muschel wurde später auch von Jules Verne verwendet). Das knapp sieben Meter lange Boot bestand die Jungfernfahrt auf der Seine bravourös. Sie wurde von der dreiköpfigen Besatzung mit einer Schiffsschraube angetrieben und konnte bis acht Meter tauchen. Trotzdem lehnte jede Regierung das Fultonsche Patent ab. Die britische Admiralität beispielsweise hielt nichts von der "hinterhältigen, unmännlichen Kampfmethode".



Das erste nuklear-betriebene U-Boot der Welt, die SSN "Nautilus", beim Stapellauf

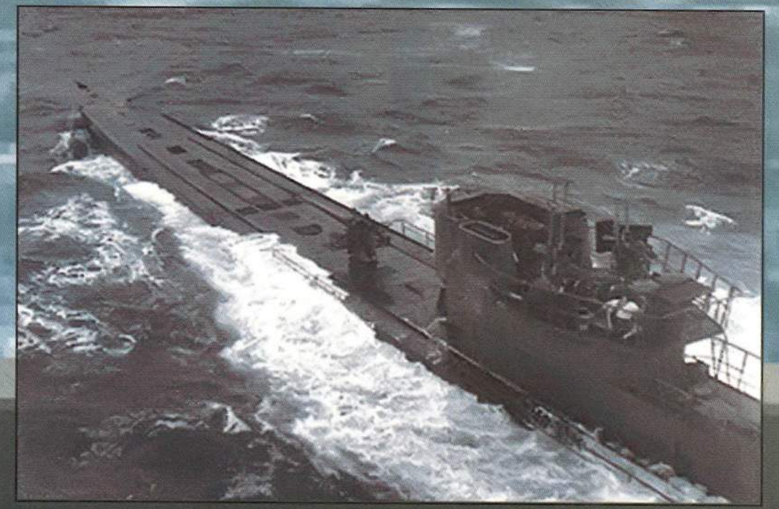
Einer der wenigen deutschen Konstrukteure war Wilhelm Bauer, der 1850 den "Brandtaucher" fertigstellte der jedoch schon auf der Jungfernfahrt am 18. 2. 1851 im Kieler Hafen havarierte. Die drei Besatzungsmitglieder konnten sich nach einer siebenstündigen Fahrt aus der Tiefe von 15 Metern retten und kamen so mit dem Schrecken davon. Bauer ließ sich jedoch nicht beirren und baute in russischem Auftrag noch einen "Brandtaucher" namens "Seeteufel", der erst nach dem 134. Versuch sank.



Historische Darstellung der Taucherglocken Alexanders des Großen

Danach ging die U-Boot-Entwicklung rasant vonstatten. 1859 erreichte der Spanier Mouturiol bei einer dreistündigen Tauchzeit mit sechs Personen die Tiefe von 20 Metern. 1862 entstand das erste Dopelhüllen-U-Boot und ein Jahr später projektierte ein Amerikaner das erste U-Boot, das über Wasser mit Dampfantrieb und unter Wasser mit elektromagnetischer Kraft fuhr. John P. Holland setzte dieses Projekt als erster in die Tat um.

Das Tauchboot wurde jedoch erst richtig einsatzfähig, als sich gegen Ende des 19. Jahrhunderts die Elektrizität als Kraftquelle durchsetzte. Ohne Sauerstoff konnte damals kein Motor laufen und so konnten auch keine U-Boot unter Wasser maschinell angetrieben werden. Mit dem Elektromotor war die Unterwasserfahrt jedoch erstmals möglich. Als sich etwas später der Dieselmotor dazu gesellte, waren die Gegebenheiten für die U-Boote perfekt. Mit dem Dieselmotor wurde über Wasser gefahren und leere Batterien wieder aufgeladen – die Batterien dienten der Unterwasserfahrt. Mit der geeigneten Waffe, dem Torpedo, wurde das Tauchboot zur einsatzfähigen Angriffswaffe. Die ersten Serien-U-Boote mit dieselelektrischem Antrieb waren die auf den Marinewerften in Kiel gebauten Serien U-9 und U-12. Diese U-Boot-Waffe bewies sich bereits im ersten Weltkrieg, doch es wurde weiterhin fieberhaft an der Verbesserung der Seewölfe gebastelt. Schon gegen Ende des zweiten Weltkrieges wurde die Walther-Gasturbine entwickelt, die einem U-Boot die Möglichkeit gab, ständig unter der Wasseroberfläche zu fahren, ohne einen Sauerstoff-Schnorchel auszufahren, der auch von den besseren Radargeräten der U-boot-Jäger geortet werden konnte. Für die Deutschen kam diese Entwicklung jedoch zu spät. Nach dem Krieg bekam das Walther-U-Boot durch nuklear betriebene Boote zwar einen bedeutenden Konkurrenten, wurde jedoch bis zum heutigen Tage nicht aus den Unterseeboot-Flotten dieser Welt verdrängt. kn



Aus der Dokumentation von "Aces Of The Deep": Ein deutsches U-Boot im Zweiten Weltkrieg

WER SCHIESST BESSER?





Waffenbrüder: Die Realismus-Panels (links "Silent Hunter") weisen erstaunliche Parallelen auf

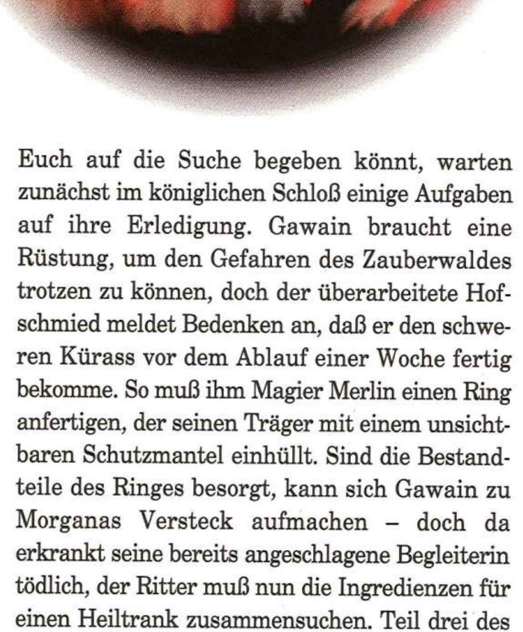
Die Programme gleichen sich sehr, doch in welchen Punkten werden sie vom Konkurrenten überflügelt? Die Unterschiede stecken im Detail.

	Silent Hunter	Command: Aces of the Deep
Szenario	WK 2 im Pazifik + recht gute Recherche – für U-Boot-Simulationen eher ungeeignet, da der eigentliche U-Boot-Krieg im Atlantik stattfand. Im Pazifik wurde weniger via Tauchboot torpediert	WK 2 im Atlantik + sehr gründliche Recherche Bekanntester U-Boot-Krieg, daher wesentlich populärer als der U-Boot-Krieg im Pazifik. – für empfindliche Gemüter fragwürdiges Szenario.
U-Boote	Insgesamt neun U-Boot-Typen. Unter anderem die Gato, Narwhal und T-Class. + sehr gut im Handbuch beschrieben – leider keine historischen Fotos und Fakten	Insgesamt sieben deutsche U-Boote vom Typ II bis Typ XXI + sehr schöne Beschreibung mit historischen Bildern im Online-Handbuch – keine Beschreibung im Handbuch (nicht während einer Mission nachzuschlagen) Beschreibung des Typs XXI fehlt im Online-Manual
Waffensysteme	Vier Torpedo-Typen (Mark 10, 14, 18-1, 18-2) Deckgeschütz (manuell oder automatisch) + leichtes Zielen, halbautomatische Geschützsteuerung, übersichtlicher TDC – keine Torpedos mit automatischen Suchern oder ähnlichem, keine Flak	Vier Topedo-Typen (G7a, G7e, G7e FAT, G7e akustisch) Deckgeschütz (manuell oder automatisch) Flak (automatisch) + gute Torpedo-Auswahl mit programmierbaren und akustisch empfindlichen Torpedos, automatisches Flakgeschütz – keine manuelle Steuerung der Flak möglich
Karte	Eine Karte des Aktionsgebietes mit zwei Darstellungsmodi, zoombar in zehn Schritten. Schöne "Lupenfunktion". + sehr schöne Karten – keine "interaktive" Übersichtskarte des Pazifik	Zwei Kartenmodi. Der gesamte Atlantik mit über 20 Zoomstufen und eine taktische Karte (8 Zoomstufen). + viele Zoom-Stufen, Karte vom gesamten Atlantik – zwei sehr unterschiedliche Kartenmodi, nicht so schön wie die "Silent Hunter" Karten
Zeitkompression	Nur 256-fache Zeiteinstellung.	Bis maximal 4096-facher Zeitzoom.
Radar	Zwei Radarsysteme (zeitabhängig): Ein Flugzeug-Radar und ein Oberflächenradar.	Geschichtlich korrekt: Nur ein kombiniertes Radarsystem im U-Boot Typ XXI
Schwierigkeitsgrad & Realitätsnähe	Fast stufenlos einstellbarer Schwierigkeitsgrad (identisches Realismus-Panel zu "Command: Aces of the Deep") Einige unrealistische Features: alle Feindeinheiten sind auf der Karte verzeichnet, kein Funkverkehr + gute Schwierigkeitsgrad-Einstellung – Realismus-Panel geklaut, unrealistische Aufklärungsdaten (immer korrekt, immer vorhanden)	Fast stufenlos einstellbarer Schwierigkeitsgrad, dank "Aces"-typischem Realismus-Panel + Original-"Aces"-Realismus-Panel bis hin zum Funkverkehr und Aufklärungsberichten realistisch und genau recherchiert – keine
Grafik	Grafisch nichts, was nicht schon dagewesen wäre, allerdings in SVGA.. + schöne Menüs, gute Grafiken für die Schiffsstationen und Feindschiffe, gute Explosionen. – Schiffe nur als Bitmap-Grafiken (etwas unrealistische 3D-Darstellung), flache Wasseroberfläche ohne Wellen.	Recht schöne SVGA-Grafik in den Menüs. Erstmals "echte" 3D-Wellen. Recht gute 3D-Objekte (Texturen) + tolle Grafik mit Wellen und echten 3D-Schiffen. Teils gut nachcolorierte Original-Fotos. Torpedo- und Ziel-Views. – Die Schiffe sind dank der 3D-Technik nicht ganz so detailliert.
Sound	Bietet englische und deutsche Sprachausgabe, Effekte und Midi-Musik. + recht gute Effekte und Sprachausgabe – nicht so gut und atmosphärisch wie "Command: Aces of the Deep", keine CD-Musik	Bietet deutsche Sprachausgabe, Effekte und Midi-Musik. + genial gute deutsche Sprache, toller Titelsoundtrack, sehr gute Effekte (Death Rattle abgeschossener Schife) Plattenspieler im U-Boot mit deutschen Klassikern – keine CD-Musik, keine sehr gute Midi-Qualität
Handbuch	Normal gutes SSI-Handbuch + Recht gute Erlebnisberichte amerikanischer U-Boot-Fahrer im Handbuch und Interviews auf CD. – Kaum historische Fakten oder Fotos. Kein Online-Handbuch. Kein Tutorial.	Das beste der U-Boot-Simulationshandbücher. Kopie einer Original-Seekarte der deutschen Kriegsmarine liegt bei. + sehr gutes Handbuch mit vielen historischen Fotos und Geschichten. Schönes Online-Handbuch und Nachschlagewerk. Sehr gute Videos. Tutorial für Anfänger. – keine

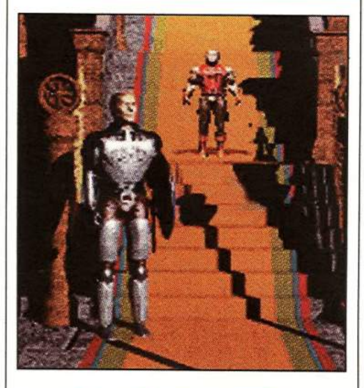
CHRONICLES OF THE SWORD

Nach dem "Druidenzirkel" wagt sich Synthetic Dimensions an König Artus' Tafelrunde.

Wem das Heldensprite des Ritters Gawain bekannt vorkommt, muß wohl zuvor nähere Bekanntschaft mit Sir-Techs/Attics "Druidenzirkel" gemacht haben. Beide Spiele stammen aus den Synthetic Dimension Studios, eines Programmierteams, das auf die Unverwechselbarkeit seiner Charaktere wohl keinen allzu großen Wert legt. Die beiden Figuren sind bis auf die kleinste Muskelfaser miteinander identisch, lediglich bei der Farbgebung ließen die Grafiker kleine Varianten zu: Der Urenkel des Druiden bekam kurzerhand ein Vollbart-Texture verpaßt, während Ritter Gawain mit einem roten Muskelshirt durch König Artus' Reich ziehen muß. Dort hängt der Landessegen schief, seitdem Artus' böse Halbschwester, die Zauberin Morgana, einen Komplott gegen ihren Bruder geplant hatte. Doch das Attentat mißlang – Morgana entzog sich mit einem faulen Zauber der Verantwortung und verschwand. Ihr seid Jungritter Gawain und müßt Euch in König Artus' berühmter Tafelrunde erst noch vor so namhaften Rittern wie Lancelot vom See behaupten. Deshalb schickt man Euch auf Morganas Fährte, die Unbelehrbare soll nun endgültig exekutiert werden. Bevor Ihr Euch auf die Suche begeben könnt, warten zunächst im königlichen Schloß einige Aufgaben auf ihre Erledigung. Gawain braucht eine Rüstung, um den Gefahren des Zauberwaldes trotzen zu können, doch der überarbeitete Hofschmied meldet Bedenken an, daß er den schweren Kürass vor dem Ablauf einer Woche fertig bekomme. So muß ihm Magier Merlin einen Ring anfertigen, der seinen Träger mit einem unsichtbaren Schutzmantel einhüllt. Sind die Bestandteile des Ringes besorgt, kann sich Gawain zu Morganas Versteck aufmachen – doch da erkrankt seine bereits angeschlagene Begleiterin tödlich, der Ritter muß nun die Ingredienzen für einen Heiltrank zusammensuchen. Teil drei des Adventures spielt sich im Schloß eines Vampirs ab, bei dem Morgana Zuflucht gesucht hatte.

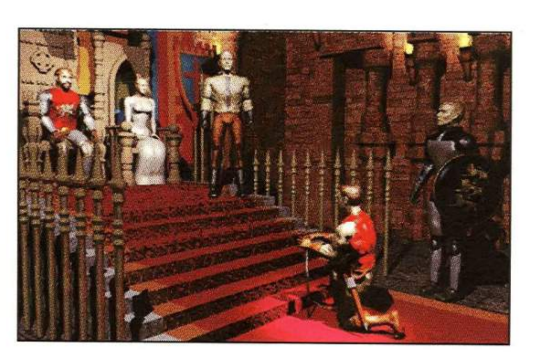


NAH UND FERN





Ritter Gawain zoomt sich durch die Bildschirme und gibt ihnen auf diese Art und Weise mehr Tiefe und Räumlichkeit. Beim Eintritt in den Fluchtpunkt eines Raumes erscheint der Held als Winzling, beim Annähern in den Bildvordergrund wächst er dann zusehends heran.

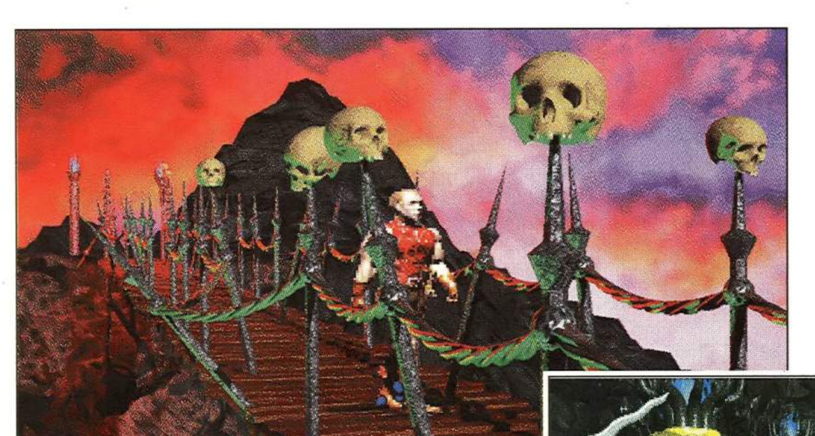


Kniefall: Bis Ritter Gawain als vollwertiges Mitglied der Tafelrunde gilt, hat er allerlei Botengänge zu bewältigen



Da hat wohl jemand ganz kräftig abgespeckt – in qualitativer Hinsicht. "Der Druidenzirkel" stammte ebenfalls aus dem Hause Synthetic Dimensions, konnte auch nicht voll überzeugen, ist aber im direkten Vergleich mit "COTS" noch klar überlegen. Die "3D-Echtzeit-Kämpfe" sind ähnlich schwach konzipiert, das Rollenspielelement fiel ganz dem Rotstift zum Opfer, Soundeffekte sind nur sporadisch und in schlechter Qualität zu vernehmen. Die Animationen der Rendercharaktere wirken zum Teil schlichtweg lachhaft – schnell mal im 3D-Studio zwei Keyframes gesetzt, das ganze als Schleife abgespielt, schon rudert der Waldgnom völlig sinnlos mit den Armen umher. Über schlecht definierte Hotspot-Zonen und tumbe Puzzledesigner hat sich Kollege Frank ja bereits ausgelassen, Anerkennung gebührt den Machern aber wenigstens für die Verwendung variierender Kameraperspektiven, die zumindest ein wenig optische Abwechslung ins ach so triste Spielvergnügen bringen.

GEHT SO



Die obligatorisch baufällige Hängebrücke: Gawain auf dem Weg zu Morganas Versteck im Vampirschloß



Wieder geht es um Zutaten, diesmal schustern Fabelwesen damit einen Behälter für Euch zusammen, der Morganas Seele gefangen halten soll. Diese traditionellen Adventure-Elemente, die aus dem Sammeln und Anwenden von Gegenständen und Konversationen bestehen, werden durch einige wenige Actioneinlagen angereichert. Trifft Gawain auf einen Feind, blendet die Bildschirmdarstellung auf eine Perspektive um, in der Ihr Euren Helden von schräg hinten seht, seinen Gegner unmittelbar vor sich plaziert. Einige hektische Mausklicks und ein grobes Bewegen der Maus in die Parier-Richtung genügen, um die **Echtzeitkämpfe** mit dem Schwert problemlos zu überstehen. Ein nettes Beiwerk und eine willkommene Abwechslung für das Auge – nicht mehr und nicht weniger. Nicht mehr als dreimal müßt Ihr auf diese Weise Euer Leben verteidigen.

Die über 100 Schauplätze sind durch die Bank gerendert, was besonders beeindruckend wirkt, wenn auf den Screens Architektur zu sehen ist. Die Landschaftsgestaltung kann aufgrund der meist unglücklichen Texturwahl nicht so richtig überzeugen und hinterläßt den bitteren Beigeschmack, der Euch schon beim "Druidenzirkel" das Abenteuern verleidete. Selbst das Heldensprite ist gerendert, beherrscht allerdings nur wenige Animationsvarianten. Das machen einige Zwischensequenzen wieder wett, die beispielsweise das Besteigen einer Leiter optisch ansprechend verdeutlichen. Auf die Hintergründe in Super-VGA wirft Ritter Gawain einen Schatten und bewegt sich stufenlos zoomend durch die Bildtiefen. *fh*

RETORTENBRÜDER

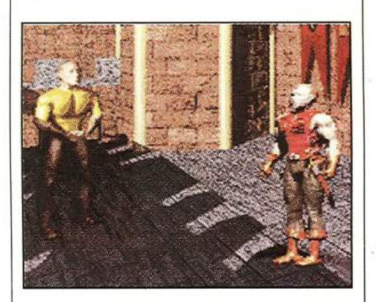
Der Held des "Druidenzirkels" (links) und Ritter Gawain (rechts) gleichen sich wie Zwillingsbrüder – kein Wunder, beruhen ihre muskulösen Körper doch auf dem selben Mesh der Render-Softwarebibliothek.

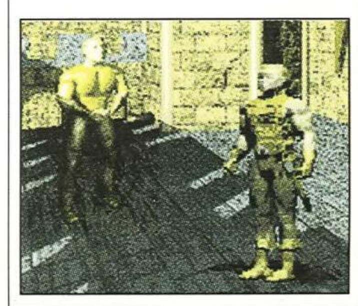




LICHT UND SCHATTEN

Unter dem für Euch sichtbaren Screen liegt eine Maske, die in Schwarz/Weiß-Tönen Hell/Dunkel-Zonen definiert. Betritt das Sprite eine solche Zone, werden diese Schwarz/Weiß-Töne mit den ursprünglichen Farbwerten der Pixel verrechnet und ergeben so den neuen Farbton. Dieses Wechselspiel erzeugt eine Illusion von Licht und Schatten auf dem Sprite.





Unsauber gesetzte Hotspots und Bildausgänge, unsichtbare Gegenstände, die dennoch zur Lösung eines Rätsels unabdinglich sind und Puzzles, die nichts weiter als verworrene Botengänge sind, trüben den Gesamteindruck erheblich. So gerät jede schwammige Knobelei zur Mega-Nuß, ohne daß der Spieler überhaupt mitbekommt warum. Diese künstlichen Längen hat das trotz zwei CDs eher knapp ausgefallene Abenteuer auch bitter nötig. Grafisch stellt sich "Chronicles" zwiespältig dar. Ist das Gros der Hintergründe sehr ordentlich und detailliert gerendert, fällt die Gleichförmigkeit der Bodybuilder-Charaktere eher unangenehm auf. Ob abstinenter Priester, denkender Magier oder blutarmer Vampir – in Camelot scheint nicht nur der Schmied den Amboß zu stemmen. Welche Reihenfolge oder Wahl Ihr beim Frage-Antwort-Spiel trefft, ist völlig unerheblich und macht die Konversationen zur Farce.

NA JA

Name .**Chronicles Of The Sword**
Genre ....Adventure
Hersteller ..Synth. Dim./Psygnosis
Niveau ....einstellbar/mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler 1

		Deutsch	Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System ....DOS
Festplatte belegt .....ca. 1 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Maus
Extras ....2 CDs

Grafik **69%**
Sound **62%**
Spielspaß

52%

Bilder auf CD

Sicherheit f



FUTURE, das Einsteiger-Programm, das sind z.B. Unfall-, Haftpflicht-, Hausrat-, Verkehrsrechtsschutz- und Lebensversicherung für 89 Mark im Monat. FUTURE ist flexibel und individuell: so können Sie selbst entscheiden, wieviel Sicherheit Sie wollen. FUTURE ist für alle bis 25: denn wenn Sie ins eigene Leben starten, dann auch ins eigene Risiko. Und FUTURE ist außerdem noch ganz einfach: beim Einsteigen hilft Ihnen schließlich Ihr Allianz Fachmann.

Weitere Informationen unter **01 30/11 22 33** oder T-Online *Allianz#. **Hoffentlich Allianz versichert.**

FUTURE
Einsteiger-Programm

ünffach? Für Einsteiger ganz einfach: FUTURE.

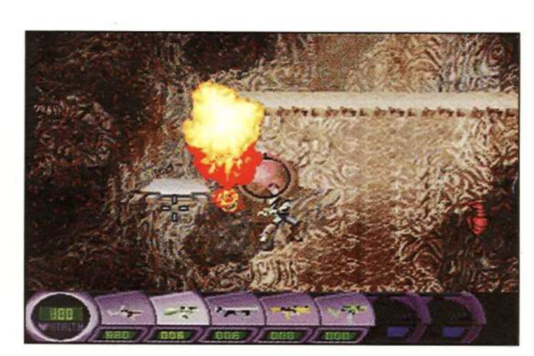
Allianz 



ABUSE

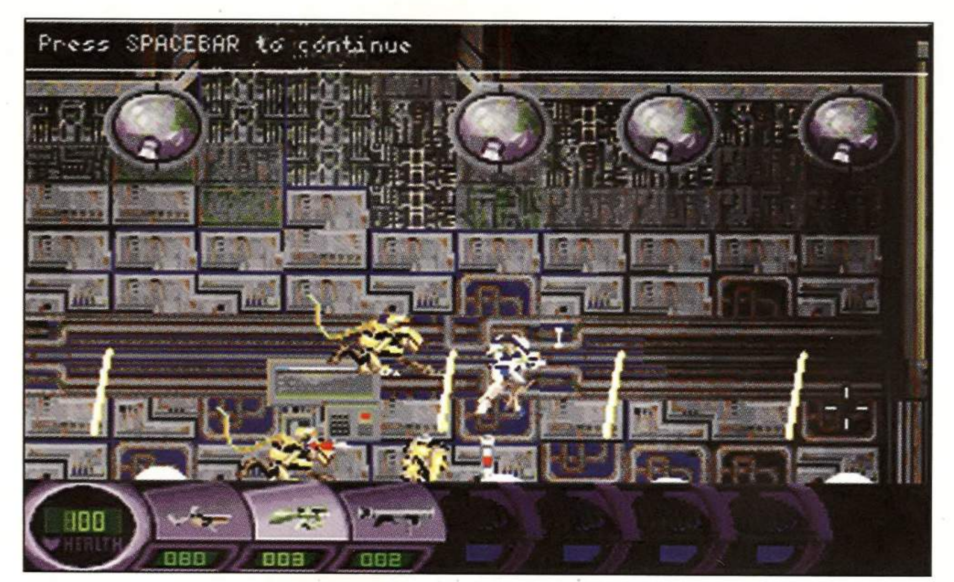
Die Kreation des Crack-Dot-Com-Teams geisterte schon seit einigen Monaten als Shareware herum, nun nimmt EA den Seitenscroll-Shooter unter seine Fittiche.

Nick Vrenna wird zum Held wider Willen – unschuldig eingekerkert im Hochsicherheitstrakt eines futuristischen Superknasts muß er zusehen, wie Mitgefangene und Wärter schlagartig zu reißenden, hundeähnlichen Bestien mutieren. Was ist geschehen? Des Rätsels Lösung ist ein Forschungsprojekt zur Isolierung der Erbinformation, die Aggressionen und Gewalttätigkeit im Menschen hervorruft. Ohne deren Wissen wurde den Gefängnisinsassen die mutagene Substanz "Abuse" injiziert – die beschriebenen Nebenwirkungen waren die Folge. Auf das Flehen der Außenwelt hin entscheidet Nick, der als einziger Häftling immun gegen die Erkrankung zu sein scheint, nicht auf schnellstem Wege aus dem Chaos zu flüchten, sondern sich durch 22 Level zum Kontrollraum vorzukämpfen und die weitere Ausbreitung von "Abuse" zu unterbinden. Die auf den Gängen marodierenden Mutanten sind äußerst bißfreudig und darüber hinaus – genau wie die seltener in Erscheinung tretenden Drohnen und Wachrobotor – auch noch mit Lasern, Raketen-, Granat- und Flammenwerfern bewaffnet. Ihr selbst klaubt nach und nach ein genauso breit gefächertes Arsenal zusammen, könnt aber aufgrund notorischer Munitionsknappheit nicht jederzeit auf alle Waffen zugreifen. Selbstschußanlagen und riesige stachelbewehrte Stahlkugeln stellen tückische Fallen dar, die durch Annäherung oder Betätigen des falschen Schalters aktiviert werden.

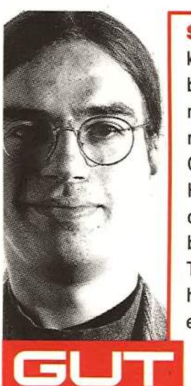


Hier demonstriert Nick die fachgerechte Zerlegung einer Selbstschußanlage

"Abuse" präsentiert sich als klassisches, sowohl horizontal als auch vertikal scrollendes Actionspiel mit rudimentären Jump´n´Run-Elementen. Um auch Objekte ober- und unterhalb der Augenlinie ins Visier nehmen zu können, fährt die Steuerung zweigleisig: Mittels der Cursortasten lauft und springt Ihr, während Mausbewegungen das Fadenkreuz unabhängig von der Laufrichtung stufenlos über den gesamten Bildschirm dirigieren. Geschossen wird mit der linken Maustaste, die rechte betätigt eingesammelte Extras wie Jetpack oder Turbo. Der Spielstand kann an in unregelmäßigen Abständen auftauchenden Terminals gespeichert werden. Im Multiplayermodus bekriegen sich bis zu acht Teilnehmer gleichzeitig , ein komfortabler Leveleditor ist ebenfalls integriert. *us*



Nicht selten ist ein ganzes Rudel Hi-Tech-bewehrter Aliens hinter Euch her



GUT

Seine Shareware-Herkunft kann "Abuse" nicht leugnen: Eine künstlich aufgebauschte Anzahl an Gegnertypen – der Großteil basiert auf dem Giger-inspirierten Mutantensprite in verschiedenen Farbvariationen und mit jeweils anderer Bewaffnung, dann noch gleichförmig düstere Hintergrundgrafiken und so gut wie keine Obermotze: Das klingt nicht so üppig für ein EA-Produkt. Auf der Habenseite gibt es die für 2D-Spiele ungewöhnlichen Lichteffekte, ein durchdachtes Leveldesign und sehr viel gradlinige Action zu verbuchen. Das Beste ist allerdings das simple aber effektive Maus/Tastatur-Interface, das Euch beim selbst in der "Easy"-Einstellung happigen Schwierigkeitsgrad noch eine gute Überlebenschance einräumt. Die richtige Wahl für den "Turrican"-entwöhnten Ballerfan, der neuzeitlichen Errungenschaften wie dem Netzwerkmodus und dem erstklassigen Leveleditor nicht abgeneigt ist.

Name	**Abuse**
Genre	Crack Dot Com/EA
Hersteller	Action
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		50	
empfohlen		50	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Leveleditor, Netzwerkmodus

Grafik	**58%**
Sound	**52%**

Spielspaß

Solo	Multi
69%	73%

Demo auf CD

HOL DIR DAS GLÜCKLICHE GRINSEN:

in allen Softsale-Shops völlig umsonst

Der Grund? Vielleicht sind wir die Besten ? oder die schnellsten ? Oder wieder viel zu billig ?
Testen Sie uns. Sie haben 8 Chancen!

CD-ROM

Titel	Version	Preis
3D Ultra Pinball	DEE	65,90DM
Aces of the Deep	DDD	79,90DM
Across the Rhine	DDD	39,90DM
Albion	DDD	85,90DM
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Trio.	DDD	67,90DM
Anvil of Dawn	DDD	75,90DM
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
Bad Mojo	???	in Vorb.
Battle Cruiser 3000	DDD	73,90DM*
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Biing	DDD	63,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDE	51,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Chewy	DDD	61,90DM
Chronicles of the S.	DDD	in Vorb.
Civilization 2	DDD	79,90DM
CivNet	DDX	93,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
-Alarmstufe Rot	DDD	in Vorb.*
-Red Alert	EEE	in Vorb.*
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM*
Creature Shock	DDD	25,90DM
Crusade	DDD	49,90DM
Crusader	DDD	81,90DM
Cyberia	DDD	39,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cybermage	DDD	81,90DM
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Der Reeder	DDX	47,90DM
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Diablo	???	in Vorb.
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die Siedler	DDD	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Discworld	DDD	75,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
EA Sprts Rugby	DEE	19,90DM
Earth Siege II	DDD	79,90DM*
Earth Worm Jim 1, 2	DDD	67,90DM*
Elisabeth I	DDD	in Vorb.*
F1 Manager	DDD	73,90DM*
Fade to Black	DDD	33,90DM
Fantasy General	EEE	69,90DM
Fast Attack	DDD	65,90DM*
FIFA Soccer `95	DEE	31,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	81,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
Gabriel Knight II	DDD	85,90DM
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	85,90DM
Harrier Jumpjet	DEX	19,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Heroes of M. & M.	DDD	55,90DM
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Hugo 3	DDD	71,90DM
Indy Car II	DEE	69,90DM
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
Kingdom of Magic	DDD	73,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Knights of Xentar	DDD	29,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Magic t. Gathering	DDD	99,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Master of Antares	DDD	in Vorb.*
Master of Magic	DDE	39,90DM
Mechwarrior II LIM.	DDD	79,90DM
-Mission CD	DDD	41,90DM
Myst LIM. 2	DDD	65,90DM
Nascar Racing	DEE	29,90DM
NBA Jam Tourn.	DEE	79,90DM
NBA Live `96	DDD	81,90DM
Need for Speed	DDD	81,90DM
NFL Quarterback C.	DEE	79,90DM
NHL Hockey `94	DEE	31,90DM
NHL Hockey `95	DEE	31,90DM
NHL Hockey `96	DDD	81,90DM
Noctropolis	DDD	21,90DM
Oldtimer	DDX	19,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
PGA Tour Golf 486	DEE	31,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	81,90DM
-Data CD	DEE	39,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Phantasmagoria 2	DDD	in Vorb.*
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pole Position	DDD	91,90DM
Police Quest 4	DDE	25,90DM
Police Quest SWAT	DDD	79,90DM*
Popolus 2/Powerm.	DEX	31,90DM
Prisoner of Ice	DDD	39,90DM
Privateer	DEE	31,90DM
Pro Pinball	DEE	53,90DM
Rayman	DDX	61,90DM
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DEE	73,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	89,90DM
Ridge Racer	DEE	61,90DM*
Ripper	DDD	79,90DM*
Rise 2: The Resurr.	DEE	79,90DM
Rüsselsheim	DDX	25,90DM
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Shannara	DDD	75,90DM*
Shellshock	DDD	75,90DM*
Silent Hunter	DDD	69,90DM*
Silent Thunder	DEE	79,90DM*
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Sim City	DDD	25,90DM
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
Sim City 2000 URK	DDX	37,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	65,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Space Hulk	DDD	31,90DM
Space Quest 4	DEX	25,90DM
Space Quest Coll.	DTX	39,90DM
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Star Trek	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	DEE	67,90DM
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Interact.	DDD	105,90DM
Star Trek J. Rites	DDD	29,90DM
Steel Panthers	DDX	69,90DM
Stonekeep	DDD	87,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Strike Commander	DEE	31,90DM
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
System Shock	DDD	31,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Terra Nova	DDD	75,90DM*
Terminator F. Sh.	DDD	75,90DM
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	77,90DM*
Theme Park	DDE	31,90DM
This means War !	DDD	71,90DM
Thunderhawk 2	DDE	75,90DM
Tie Fighter	DDD	77,90DM*
Tilt	DEE	51,90DM
Torins Passage	DDD	85,90DM
Touchè	DDE	67,90DM
Transport Tyc. Del.	DDD	85,90DM
Ultima 7 Comp.	DEE	31,90DM
Ultima Uw. 1+2	DEE	31,90DM
Urban Runner	DDD	in Vorb.
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	25,90DM
Wing Armada	DEE	31,90DM
Wing Commander 2	DEE	31,90DM
Wing Commander 3	DDD	87,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Wing Collection	DDT	41,90DM
Z	DDD	75,90DM*

DAS DICKE DING

Die pralle Mai-Ausgabe voll mit Infos wird jetzt kostenlos ausgeliefert. Wer noch nicht dabei ist, ruft einfach an.

GRAVIS

Artikel	Preis
Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Eliminator Gamecard	37,90DM
Firebird	113,90DM
Gamepad	35,90DM
Grip	53,90DM
Grip+Multiport	in Vorb.
Grip+Multiport+NHL `96	159,90DM
Grip+Multiport+WWF	159,90DM
Phoenix	175,90DM
Thunderbird	83,90DM

CH

Artikel	Preis
F-16 Combat Stick	147,90DM
F-16 Fighter Stick	185,90DM*
F-16 Flight Stick	93,90DM
Flightstick	75,90DM
Flightstick Pro	125,90DM
Pedals	105,90DM
Pro Pedals	199,90DM
Pro Throttle	185,90DM
Throttle	159,90DM
Virtual Pilot Pro	185,90DM

LOGITECH

Artikel	Preis
Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM

MICROSOFT

Artikel	Preis
Sidewinder	87,90DM
Sidewinder+Fury 3	117,90DM

THRUSTMASTER

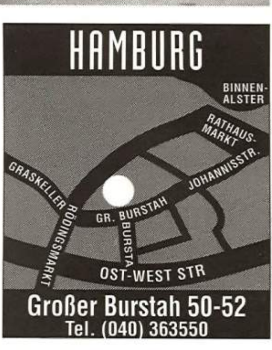
Artikel	Preis
ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	113,90DM
FLCS F-16 Flight	229,90DM
Formula T 2	239,90DM
PFCS Flight Pro	209,90DM
RCS Paddles	209,90DM
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	179,90DM
Wizard Pinball	65,90DM
XL Action Control	57,90DM

BERLIN

Kantstraße, Bahnhof Zoolog. Garten, Ku-Damm, Uhlandstraße, Joachimstaler Str.

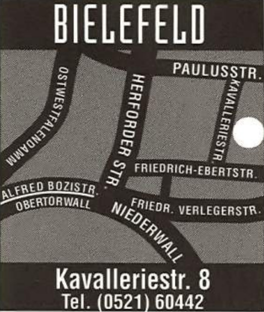
Uhlandstraße 181-183
Tel. (wir warten darauf)

HAMBURG



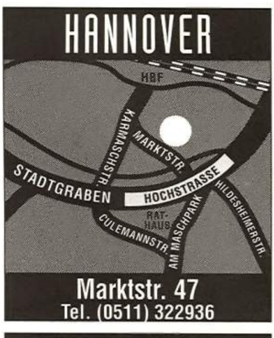
Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

BIELEFELD



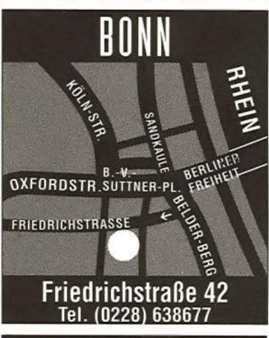
Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

HANNOVER



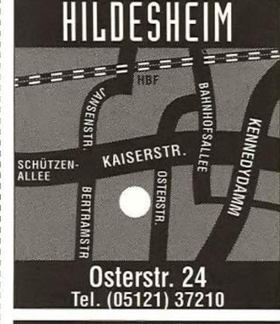
Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

BONN



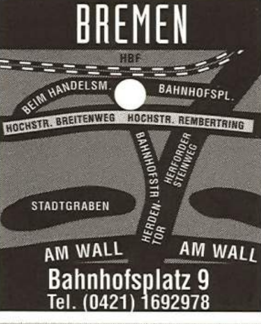
Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

HILDESHEIM



Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210

BREMEN



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

NIENBURG



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirm-text	Sprach-ausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Hier nur eine mickrig kleine Auswahl — mehr in unseren Shops oder am Telefon!

ZORK NEMESIS

"Myst" verkaufte sich zwar enorm gut, konnte aber vor allem fortgeschrittene Spieler kaum überzeugen. "Nemesis" kommt genau aus der gleichen Ecke – für manche einzigartig mit Kultstatus, für andere einfach nur langweilig

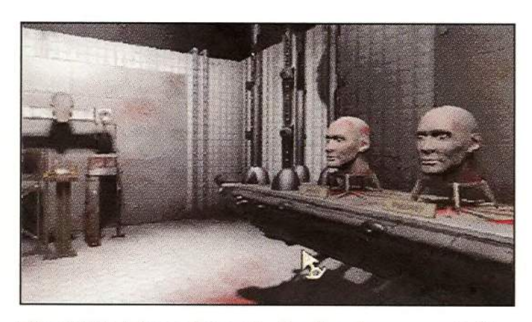
Vor rund anderthalb Jahrzehnten waren die Augen der Computerspielergemeinde auf das Werk einer kleinen Gruppe ehemaliger Studenten des renommierten Massachusetts Institute of Technology (kurz MIT) gerichtet. Die Elite-Informatiker zerteilten ihr einstmals für Großrechner entwickeltes Pionier-Adventure **"Zork"** in drei für die damals verbreiteten Homecomputer verdauliche Häppchen und machten sie unter der Firmenbezeichnung Infocom der breiten Masse zugänglich. Nach zahlreichen Software-Erfolgen, Infocoms Bankrott und der späteren Übernahme des Markennamens durch Activision, steht Euch nun eine weitere Exkursion durch zorkische Gefilde ins Haus: Ein geheimnisvolles Lebenselixier, genannt "Philosopher´s Stone", steht im Zentrum des Geschehens. Um seiner habhaft zu werden, meuchelte Erzmagier Nemesis die vier großen Alchimisten Dr. Sartorius, General Kaine, Madame Hamilton und Bischof Malveaux. Ihr Wissen und ihre Energie will sich der Finsterling zur Herstellung des Gebräus zunutze machen. Die Geister der in gläsernen Sarkophagen aufgebahrten Mordopfer sind darüber nicht sonderlich erbaut und verpflanzen den Spieler in den Vorhof des Agrippa-Tempels, ihres Mausoleums, damit er Nemesis zuvorkommt und ihnen die zur Rache notwendige Auferstehung ermöglicht. Zunächst sind Euch jedoch die Hände gebunden, denn die "Elementarmetalle",



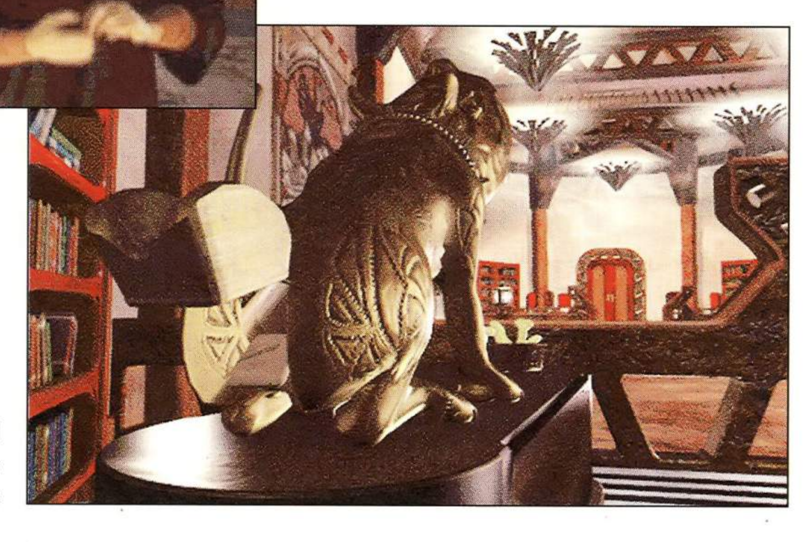
CHRONOLOGIE

Um 1977 Zork Mainframeversion
1980 Zork I
1981 Zork II
1982 Zork III
1987 Beyond Zork
1988 Zork Zero
1993 Return to Zork
1996 Zork Nemesis

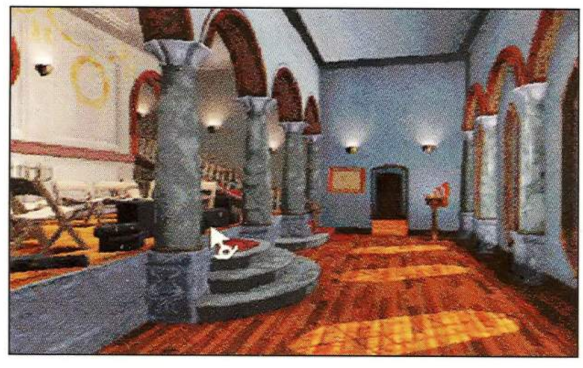
Alle Akteure machen sich in Form von kurzen Videosequenzen bemerkbar, im normalen Spielablauf sind sie unsichtbar



Morbide Experimente in der Irrenanstalt



Kaines Schloßhund birgt ein explosives Geheimnis

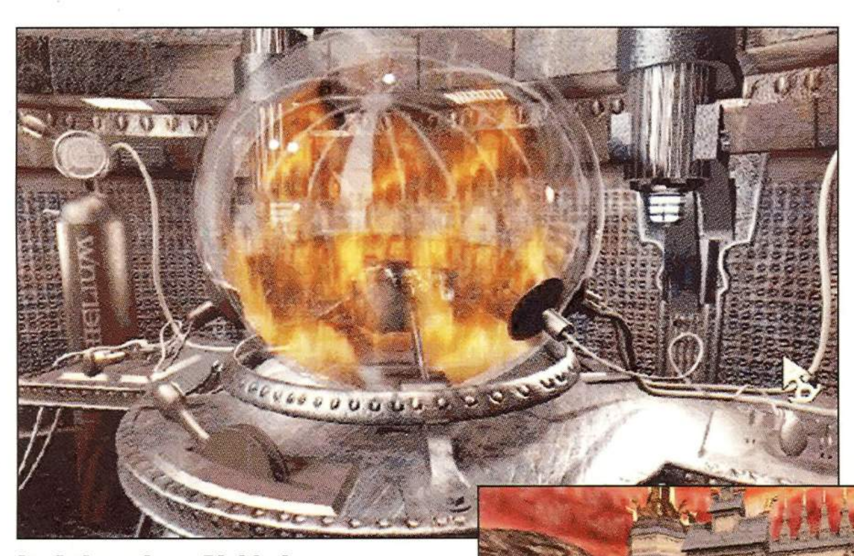


Einsam und verlassen: Das Konservatorium



NA JA

Augenwischerei mit einem guten alten Namen – ich vermisse in diesem ansonsten stinknormalen Render-Adventure neben ausgefeilten Charakteren Puzzles, die in direktem Bezug zur Handlung stehen. Die Rätsel sind halbwegs intelligent, wirken aber oft deplaziert. Wer sich anfangs von den imposanten Architekturen des Agrippa-Tempels beeindrucken läßt, wird im weiteren Spielverlauf bitter enttäuscht. Die Qualität der Grafik schwankt stark, die 65 000 Farben merkt man ihr jedenfalls nicht an. Zudem nerven die schlecht aufeinander abgestimmten Modi: Videos mal interlaced, mal nicht, mal unscharf, mal brillant. Die als Revolution gepriesene "Z-Vision" funktioniert nur "im Stehen", beim Durchschreiten der Bildschirme wird weiterhin umgeklappt. Obendrein fand sich diese "Weltneuerung" beim Noname-Titel "Spud!" wieder, von "Premiere" keine Spur. Jetzt schon der Hype des Jahres!



Im Labor eines Alchimisten findet sich eine Vielzahl sonderbarer Gerätschaften

Von Lava umgeben ist das Bergkloster

aus denen das Elixier besteht, sind auf die weit entfernten Domizile der Alchimisten verteilt, während Ihr an besagter Stelle festsitzt, bis die im Tempel schlummernden Schlüsselpuzzles für Feuer, Wasser, Erde und Luft gelöst sind. Erst dann dürft Ihr mit Hilfe eines "Planetarium-Teleporters" Euren Fuß in eine groteske Irrenanstalt, ein Kloster in den Bergen, das Schloß Irondune und ein verfallenes Konservatorium setzen. An die Experimentierfreude des Spielers appellieren die dargebotenen Rätsel: Das Gros bilden geheimnisvolle, scheinbar aus purem Selbstzweck plazierte Mechanismen und Apparaturen. Eine der ersten Herausforderungen an den Spieler besteht beispielsweise darin, vier verschiedenfarbige Gase in einer Glaskugel so zu vermischen, daß eine Gewitterwolke entsteht. Das richtige Volumenverhältnis ist den im Raum angebrachten codierten Diagrammen zu entnehmen. Überhaupt geizt das Programm nicht mit Hints und Clues in jedweder Form, wobei der rettende Hinweis sich meist in großer räumlicher Entfernung zur vermeintlichen Sackgasse inmitten von Bergen unwichtiger Rahmeninformation verbirgt. Direkter, aber leider auf das Tempelareal beschränkt, bieten die dreimalig per Tastendruck abrufbaren Onlinetips Linderung bei rauchenden Köpfen. Bereits in der Frühphase des Adventures wird ein unausgewogener Schwierigkeitsgrad deutlich – sehr simple und sehr anspruchsvolle Knobeleien wechseln einander ohne bewußte Niveau-Dramaturgie ab. Ein Inventory ist zwar vorhanden, allerdings läßt sich immer nur ein Gegenstand in der Hand halten, zwei Objekte miteinander zu kombinieren ist folglich nicht möglich.

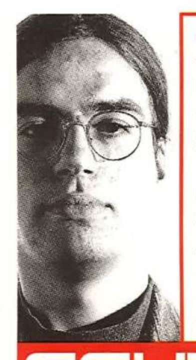
Eine Eigenart des "Zork"-Szenarios war seit eh und je der Drahtseilakt zwischen Fantasy und Science Fiction – diese Philosophie spiegelt sich auch in der Präsentation wider: Die Architektur der fünf gerenderten Spielwelten weist Stilelemente aus der Antike, dem Mittelalter und der Neuzeit auf, garniert mit irrwitzigen Accessoires wie dem futuristischen Kampfpanzer inklusive Plüschtalisman am Rückspiegel. *us*

KULTSPIEL?

Ob man Zork Nemesis nun genial findet oder langweilig, ist reine Geschmacksache. Mit sphärischer New Age-Musik, fein dosierten Soundeffekten und einer trostlosen Leblosigkeit erzeugt ZN eine Stimmung, die an düstere Gemälde des holl. Malers Hieronymus Bosch erinnert. Allerdings muß man diese Stimmung an sich heranlassen, sonst wirkt das Ganze todlangweilig. Idealerweise spielt sich ZN nach Mitternacht leicht alkoholisiert in einem völlig dunklen Raum. ZN hat das Zeug zu einem umstrittenen Kultspiel – mit dem viele nichts werden anfangen können. Nüchtern betrachtet bieten weder technische Ausführung noch Gameplay Offenbarungen. *hu*

Z-VISION

Der "Zork Nemesis"-Held erkundet seine Umwelt aus der Ich-Perspektive. Beim Hauptkonkurrenten "Myst" werden auch bei Drehungen um die eigene Achse nur Standbilder ausgetauscht, während das "Z-Vision" getaufte System von Activision stufenlos scrollt, sobald Ihr den Cursor an den Bildrand bewegt. Das Funktionsprinzip gleicht dem von "Quicktime VR".



Im Windschatten von "Myst" wird Activision dank nahezu identischen Konzepts mit diesem Titel wahrscheinlich kommerziellen Erfolg einfahren. Die Zielgruppe setzt sich allerdings weniger aus Spieleveteranen zusammen, als aus durch nett gerenderte Filmchen zu beeindruckenden Neulingen. Versteckte Anspielungen auf das "Underground Empire" und die "Flathead"-Dynastie sind jedoch nur für "Zork"-Erfahrene verständlich, die sich aber alsbald angeödet vom leblosen Maschinenpark der Puzzles abwenden dürften. Als Verbesserung gegenüber der Broderbund-Vorlage ist zumindest die in Teilen wählbare Reihenfolge der Spielabschnitte zu honorieren. Selbst das schönste 360-Grad-Scrolling kann nicht verhehlen, daß "Zork Nemesis" komplett vorberechnet wurde. Bei mir will sich das Versinken in der Spielwelt, wie es echtes 3D vermittelt, einfach nicht einstellen.

GEHT SO

Name .... **Zork Nemesis**
Genre .... Adventure
Hersteller .... Activision
Niveau .... hoch
Preis .... ca. 120 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt .... 14 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras ... Digisound ausschließlich ... über SB16-Kompatible, HiColor

Grafik **72%**
Sound **67%**
Spielspaß



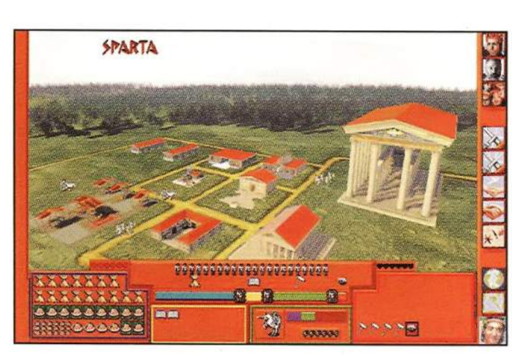
The Rise and Rule of ANCIENT Empires

Civilization light: Sierras biederes Strategical sagt höchstens Einsteigern zu.

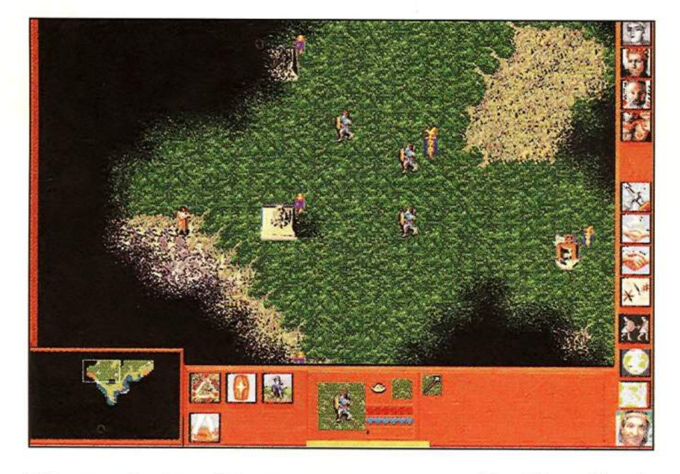
Griechen, Kelten, Chinesen, Inder, Perser und Ägypter haben alle eines gemeinsam: Sie wollen ihr Großreich weiter ausbauen, wenn's denn sein muß, auch mit roher Gewalt. Ihr schlüpft in die Rolle eines dieser Kulturen, die zu Anfang alles andere als mächtig sind. Lediglich eine einzige, etwas verloren wirkende Siedlereinheit steht in der Pampa und wartet auf den Befehl, eine Stadt zu gründen. Klingt verdächtig nach Civilization und spielt sich zunächst auch so ähnlich. Im weiteren Verlauf stellt sich aber schnell heraus, daß das Spielziel ein anderes ist. Die Zivilisation muß nicht bis ins Raketenzeitalter geführt werden, sondern lediglich über die anderen triumphieren und sämtliche Städte der feindlichen Nationen einnehmen. Steht die erste eigene Stadt, geht es ans Verteilen der Arbeitskräfte. Zuerst an die Produktion von Nahrungsmitteln denken; ist mehr als genug vorhanden, steigt die Bevölkerung, und helfende Hände sind ja immer zu gebrauchen. Damit die Ansiedlung zu einer blühenden Metropole heranwächst, sollten auch genügend Kapazitäten für die Produktion neuer Gebäude abgestellt sein. Im Lauf der Zeit kommt der militärischen Seite dann eine immer wichtigere Aufgabe zu: da sich auch die feindlichen Völker flott ausbreiten, ergeben sich bald die ersten Reibereien. Der Kampf läuft auf die "Töte, oder du wirst getötet"-Masche hinaus. Da weder im Spiel noch in der Anleitung irgendwelche Angriffs- oder Verteidigungswerte angegeben sind, fällt richtiges Taktieren schwer. Außerdem ist die Vielfalt der Truppen – es gibt insgesamt neun Basiseinheiten – mangels fortschreitender Technik ziemlich begrenzt. Besondere Bedeutung kommt den Philosophen zu. Sie helfen bei der Forschung, unterstützen das Militär und verbreiten ihr angehäuftes Wissen über das ganze Reich. Zu ihrer Produktion bedarf es jedoch einer fortgeschrittenen Zivilisation. Eine der wichtigsten Angelegenheiten in Ancient Empires ist das Erobern feindlicher Städte. Dies geschieht nach einem ähnlichen Prinzip wie der Kampf gegen Soldaten. Man zieht die angreifende Einheit in die feindliche Ansiedlung, die von ihrer meist zahlreichen, aber schwach bewaffneten Bevölkerung und in der Stadt plazierten militärischen Einheiten verteidigt wird. Nicht immer muß jedoch der Krieg das einzige politische Mittel zum Weiterkommen sein. Ein kluger Herrscher geht nämlich weise mit der Diplomatie um und reicht seinen Herrscherkollegen in passenden Momenten die Friedenspfeife, bietet ihnen Handel an, droht aber auch mit kriegerischen Auseinandersetzungen, falls es sein muß. *mg*



Das Aufkommen der Schiffe verändert so manche Taktik



Sparta ist, wie die Prachtbauten zeigen, zu einem wichtigen Zentrum angewachsen



Die persischen Siedlungen sind für die Fußtruppen überhaupt kein Problem

Aha, ein ziemlich dreister "Civilization"-Klon, das war mein erster Eindruck von Ancient Empires. Diesen mußte ich nach längerem Anspielen jedoch im negativen Sinne revidieren. Denn vieles, was das Sid-Meier-Epos zu einem unsterblichen Stück Software machte, hat Sierra einfach weggelassen. Was bleibt, ist ein relativ simples Strategiespiel ohne große Stärken und Schwächen. Der bis aufs notwendigste reduzierte Kampfmodus läßt einen bald dazu übergehen, sein Glück im mehr Spaß machenden Ausbau des eigenen Reiches zu versuchen. Insgesamt ist ein gewisser Mangel an Spielelementen aber unverkennbar, was nach einer bestimmten Zeit zu leichten Ermüdungserscheinungen des Spielers führt. Richtig wach wird er erst wieder bei einer zünftigen Mehrspielerpartie, in der das eher einfach gehaltene Spielprinzip dann so richtig zum Tragen kommt.

GEHT SO

Name . . . **The Rise and Rule of...**
Genre . . . Strategie
Hersteller . . . Sierra
Niveau . . . mittel
Preis . . . ca. 100 Mark
Spieler . . . 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System . . . Windows 3.1/95
Festplatte belegt . . . 9 – 69 MByte
RAM-Ausstattung . . . 8 MByte
Steuerung . . . Maus
Extras . . . Netzwerkoption

Grafik . . . 46%
Sound . . . 53%
Spielspaß

Solo	Multi
54%	60%

CYRIL CYBERPUNK

Was haben knopfäugige Teddybären mit außerirdischen Invasoren zu tun? Für gewöhnlich nicht das Geringste, die vom Reality Studios-Team ersonnenen "Fluffs" sind jedoch beides in einem. Ärgerlicherweise haben sich die Kuschelmutanten in den Plüschkopf gesetzt, ausgerechnet die Erde zu erobern. Der Teenie-Hacker Cyril Smith wittert seine Chance: Er schnallt sich sein "Cyber-Board" unter die Turnschuhe, grapscht sich Sonnenbrille und Strahlenpistole und macht sich sogleich an die Befreiung des blauen Planeten. 32 sowohl horizontal als auch vertikal scrollende Shoot ´em up-Levels (drei dravon versteckt) liegen vor ihm und damit Euch. Cyrils Raketenantrieb läßt ihn zeitweilige Höhenflüge erleben, außer auf Flammenwerfer und Cyborgkanone greift er auch gerne auf in der Stückzahl begrenzte Bomben und Minen zurück. Alle paar Screens überquert unser Held einen Checkpoint, im Falle des Bildschirmtodes werdet Ihr zur jeweils letzten Marke zurückversetzt. Das Programm bietet mit seinen erweiterbaren Waffen, sechs Endgegnern und 16 verschiedenen Teddysprites zwar viel Quantität, aber wenig Qualität – der Großteil der Feinde ist steif gezeichnet und ebenso animiert, der Sound unspektakulär. Features, die man nicht schon in zahllosen anderen "Commander Keen"-Clones gesehen hätte, bleiben auch nach stundenlangem Spielen aus. Langweiler "Cyril Cyberpunk" hat in der Spielelandschaft der Neunziger nichts mehr verloren. Allenfalls der Blick auf die bei CDV erhältliche 6-Level-Shareware lohnt. *us*



Steifftiers Zorn: Banause Cyril vergreift sich am Kulturgut Teddybär

Name . . . . **Cyril Cyberpunk**
Genre . . . . Reality Studios/CDV
Hersteller . . . . Action
Niveau . . . . einstellbar
Preis . . . . ca. 60 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System . . . . DOS
Festplatte belegt . . . . 4 MByte
RAM-Ausstattung . . . . 8 MByte
Steuerung . . . . Tastatur,
. . . . Joystick
Extras . . . . Leveleditor

Grafik **32%**
Sound **47%**
Spielspaß

42%

Chronik

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt, der bei Bedarf Repräsentationspflichten in angemessenem Rahmen übernimmt. Vermögender Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtkenntnisse sowie selbständiges Denken und Handeln im Sinne der Krone Bedingung. Eigener Palast und umfangreiche politische Ambitionen vorhanden. Interessenten melden sich unter: ELISABETH.



Historisch akkurat recherchiert, verlangt ELISABETH I. Managementfähigkeiten, die weit über reines kaufmännisches Geschick hinausgehen. Weitsichtige Beurteilung der politischen Situation und Entscheidungen zugunsten der englischen Krone sind der einzige Weg, um Elisabeths Wohlwollen zu sichern. Top-Rendersequenzen, Full-Motion-Video und Sprachausgabe machen aus dieser komplett deutschen Wirtschaftssimulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt. PC CD-ROM.

Spielbare CD-ROM-Demo
anfordern gegen DM 5,– Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon, ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.

Elisabeth I.


FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

ASCON



Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com

S.T.O.R.M.

Frankreich mag´s maritim: Electronic Arts zieht ein Unterwasserspektakel aus den gallischen Virtual Studios an Land.





▲ **Das Ende einer Butterfahrt: Die beiden Jetbiker müssen absteigen**
◀ **In der Nähe von Atommüll sollte man im U-Boot bleiben**

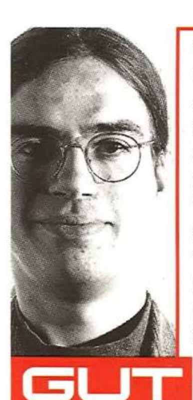


Zwischen den Levels Rendergrafik bis zum Abwinken



Über unserem Taucher eine der sehr gefährlichen, da zielsuchenden Minen

Angela Merkels Trauma: Auch 2055 ist die Wende in der Energiepolitik noch nicht vollzogen. Emissionen und Abfälle aus Kohle-, Gas- und Kernkraftwerken verursachen weiterhin eine immense Umweltverschmutzung, doch die Rohstoffvorräte sind beinahe erschöpft. Die verbissene Suche nach Alternativen führt Forscher auf den Meeresgrund 400 Meilen südöstlich von Neufundland. Dort entdecken sie ein hochkonzentriertes Vorkommen an Praxillium, einem Uranersatz, dessen Radioaktivitätsausstoß jedoch unterhalb der Meßgrenze liegt. Kurz nachdem der Fund bekannt geworden ist, wird eine mächtige Bohrplattform errichtet, die das Praxillium-Vorkommen abbauen soll. Die Euphorie währt nicht lange, denn schon bald zerstören von der Atomlobby angeheuerte Kampftaucher das ambitionierte Projekt. Natürlich läßt die Eigentümerorganisation B.A.E.R. das nicht auf sich sitzen und beauftragt Euch, den zähen Elitekämpfer Andy Steele, mit der Vergeltungsaktion. Zusammen mit zwei selbstgewählten Kameraden steigt Ihr in den U-Boot-Prototypen "S.T.O.R.M.". An sehr wenigen Stellen steuert Andy á la "Cyberia" ein Fadenkreuz über eine vorberechnete 3D-Animation, in erster Linie ist "S.T.O.R.M." aber ein Seitenscrolling-Actionspiel. Ihr lenkt das Euch anvertraute Gefährt durch sieben in mehrere Unterabschnitte gegliederte Level. Nicht nur schnöde Höhlenlandschaften, auch versunkene Städte und Schiffswracks gilt es zu erkunden, in denen Ihr sowohl auf menschliche Opponenten in U-Booten und Taucheranzügen, als auch auf leblose Gefahren (Geröllawinen etc.) und Vertreter der Fauna wie Tintenfische und Haie trefft. Letztere sind harmlos, solange Ihr an Bord bleibt. Gefährlich werden die Knorpelfische hingegen, wenn ein Taucher zwecks Bergung eines Gegenstandes, der mit dem eingebauten Greifarm nicht zu erhaschen ist, das gepanzerte Cockpit verläßt. Das Aufklauben der herumliegenden Extras ist bedeutsam, da sich neben Munition (Torpedos, Bomben, horizontaler und vertikaler Laser) und Schildenergie auch Sauerstofftanks und Batterieenergie rapide entleeren und somit als Zeitlimit wirken. Am Ende jedes Levels thront ein Obermotz, dem nur mit hochkarätiger Bewaffnung beizukommen ist. *us*



GUT

Von stimmungsvoller Grafik verstanden sie ja schon immer etwas, diese Franzosen. Daß es bei "S.T.O.R.M" auch am Spielgehalt nicht viel zu nörgeln gibt, ist hingegen ein Glücksfall. Für Abwechslung ist gesorgt: Mal wird hauptsächlich gesammelt, mal besteht ein Level aus purer Ballerei, mal aus einem Labyrinth. Nicht zu unterschätzen ist der Schwierigkeitsgrad, denn, wenn auch das Tempo dem Medium Wasser angemessen eher geruhsam ist, halten Euch dennoch gegnerische U-Boote und Taucher ganz schön auf Trab. Hinzu kommt der knapp bemessene Vorrat an Munition – da heißt es ökonomisch und besonnen mit den Ressourcen umzugehen, anstatt wie wahnsinnig um sich zu feuern. Auf die gerenderten Zwischensequenzen und "Cyberia"-artigen First-Person-Abschnitte als Platzfüller für die drei CDs könnte ich getrost verzichten, der Rest aber lädt zum wiederholten Tauchgang ein.

Name . . . . . **S.T.O.R.M.**
Genre . . . . . Virtual Studios/EA
Hersteller . . . . . Action
Niveau . . . . . hoch
Preis . . . . . ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

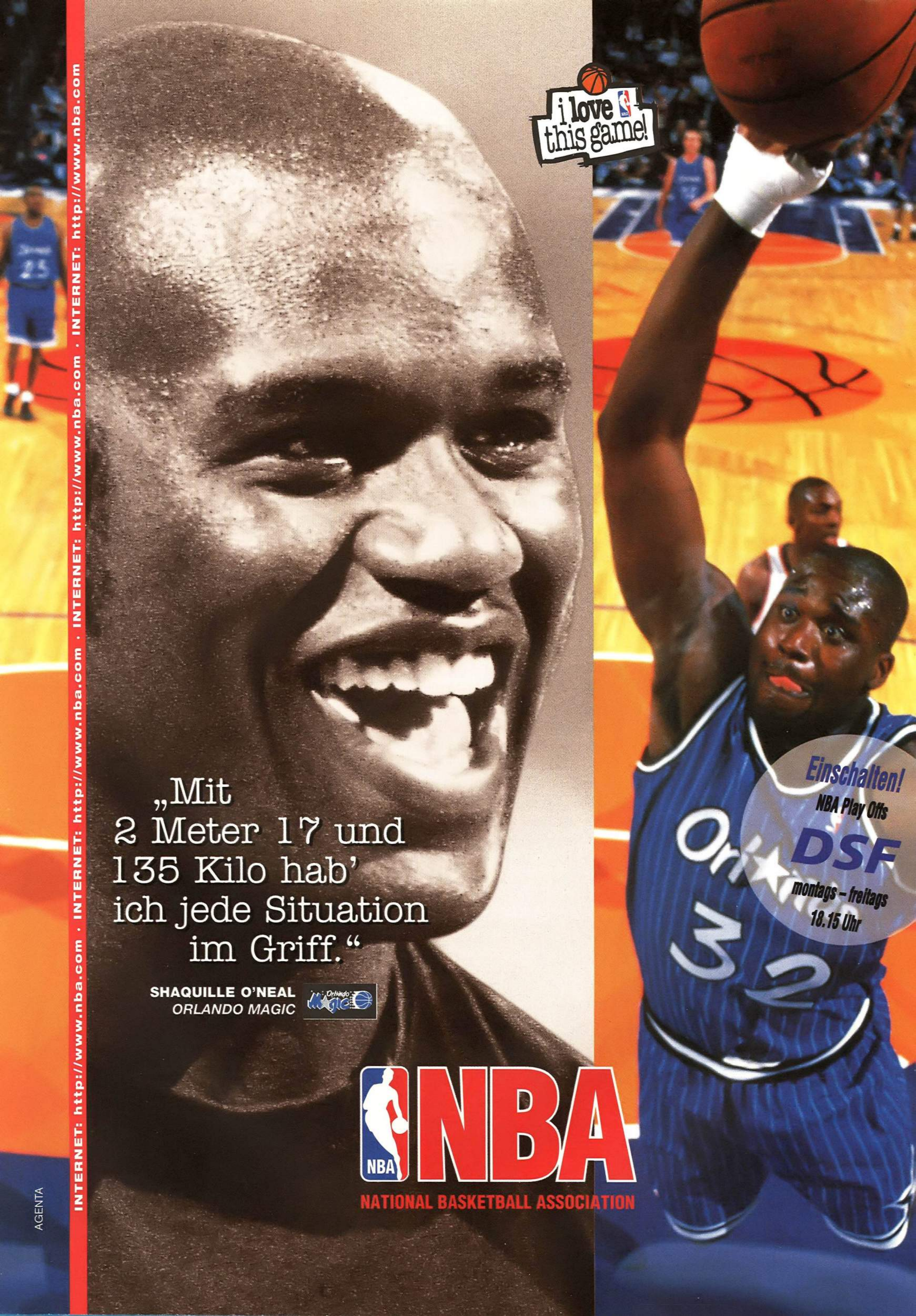
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System . . . . . DOS
Festplatte belegt . . . . . 13 MByte
RAM-Ausstattung . . . . . 8 MByte
Steuerung . . . . . Tastatur, Joystick
Extras . . . . . keine

Grafik **84%**
Sound **70%**
Spielspaß

72%

Bilder auf CD


i love this game!
„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff."
SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC
Einschalten!
NBA Play Offs
DSF
montags – freitags
18.15 Uhr
NBA
NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION
INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com
AGENTA

Und noch eine Wirtschafts-simulation aus und in deutschen Landen: Diesmal dürfen wir in die Rolle der Fugger schlüpfen.

DIE FUGGER 2

FUGGER

Seit dem 14. Jahrh. in Augsburg ansässiges Geschlecht: Jakob 1. (gest.1469) ist der Stammvater der Fugger-Linie, dessen Nachfahren durch Handels- u. Geldgeschäfte, Bergwerksunternehmungen und Verbindungen nach Übersee Weltgeltung erreichten. Sohn Jakob II., der Reiche (*1459, gest.1525) besaß das Kupfermonopol in Europa und war am ostindischen Gewürzhandel beteiligt. Die Fugger waren die größten europäischen Bankiers ihrer Zeit und brachten als Geldverleiher Kaiser und Päpste in ihre Abhängigkeit, erst im 17. Jahrh. ging ihre Bedeutung zurück. In Augsburg errichteten die Fugger das Fuggerhaus und die Fuggerei (1511-17), eine Siedlung für mittellose Bürger.

Deutsche Wirtschaftssimulation": Wem wird nicht warm ums Herz, wenn alle Jahre wieder ein neuer Titel dieses Genres in Händlerregale drängt und wir uns in den Rollen von Hanseaten, Patriziern, Kaisern oder eben Fuggern durch die Weltgeschichte wirtschaften dürfen. In "Die Fugger II" erben wir kurz nach dem Verfall der Augsburger Dynastie im Jahre 1600 die letzten Taler eines verstorbenen Onkels. Dieses Startkapital investieren wir in unsere armselige Niederlassung: Anfangs langt es nur für ein paar Arbeiter, die mit wenigen Booten auf Fischfang gehen oder auf kargem Boden Korn anbauen. Erst später, wenn wir im Ansehen unserer Mitbürger gestiegen sind, verleihen die Altvorderen der Stadt uns das Recht, auch hochwertige Güter wie Glas, Rindfleisch oder gar Waffen zu produzieren und zu verkaufen.

Die Produktion dieser Waren ist in "Die Fugger II" recht einfach: Mit dem Auftragsbuch, das in jeder Niederlassung ausliegt, können den Arbeitern maximal zwei Aufträge für das laufende Geschäftsjahr erteilt werden, egal ob Waren produziert oder diese in einer anderen Stadt verkauft werden sollen. Anschließend beendet ein Mausklick das laufende Jahr und die Gesamtkosten, einschließlich Steuern und sonstiger Abgaben, werden von der Barschaft abgezogen. Mit den hoffentlich teuer verkauften Waren verrechnet, steigt so das Vermögen langsam, aber sicher an. Wenn ein bestimmter Geldbetrag erreicht ist, wird expandiert: Mehrere Niederlassungen, Direktoren, die sich um das lästige Alltagsgeschäft kümmern, bessere Lagerhallen und Transportfahrzeuge.



Autragsbuch: Was wird wie hergestellt

Spätestens jetzt wird es Zeit, sich um den eigentlichen Auftrag zu kümmern, bei den Fuggern steht nämlich nicht nur Kohlescheffeln im Vordergrund: Vor Beginn zieht jeder Spieler, von der Solopartie bis zur Sechserrunde ist alles möglich, ein Aufgabenkärtchen, die der Packung beiliegen. Steht dort "Werdet reich!", so ist nach einigen Jahren fleißigen Wirtschaftens das Ziel erreicht. Heißt es aber "Macht Karriere!", müssen wir uns intensiv mit Gegnern auseinandersetzten: Per Mausklick hetzt der kleine Machiavelli Saboteure auf Konkurrenten, besticht Vorgesetzte mit Barem oder spioniert das Liebesleben von Domherren aus. Wer



Mittelland: Die Fähnchen markieren Niederlassungen



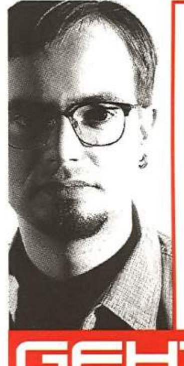
Taktischer Kampf: Überfall auf einen Warentransport

Ruhe in Frieden: Ohne Erben ist das Spiel jetzt aus

auf einen bereits besetzten Posten will, beleidigt den Amtsinhaber und ersticht ihn im Duell. In hartnäckigen Fällen hilft auch ein inszeniertes Gerichtsverfahren, in dem geschmierte Richter den Gegner für ein paar Stunden an den Pranger stellen und damit dessen Ansehen nachhaltig ruinieren. Aber Vorsicht: Die Gegner haben natürlich die gleichen Möglichkeiten. Neben diesen Hauptaufgaben gibt es in "Die Fugger II" aber noch mehr zu tun: Wer etwa sein eigenes Liebesleben vergißt, steht irgendwann ohne Erben da und landet nach seinem Tod nicht im Himmel, sondern unsanft auf dem DOS-Prompt. Ist ein Erbe da, kann in dessen Rolle weitergespielt werden. Außerdem gibt es mehrere kleine Textabenteuer, in denen wir per Multiple-Choice- Verfahren unser Geld im Glücksspiel verzocken oder es als Festredner vermehren. Gelegentlich wird bei Überfällen in den Strategiemodus umgeschaltet, der allerdings ohne größere Tiefe auskommt – Übermacht gewinnt.
Wer geschichtlich interessiert ist, kann sich zur jeweiligen Jahreszahl einen Abriß der Historie geben lassen und findet neben dem eigentlichen Handbuch noch das 32-Seiten-Heft mit Hintergrundinfos in der Packung. *ste*



Bestechung: Per Mausklick schmieren wir uns auf der Karriereleiter bis an die Staatsspitze



Während es anfangs Spaß macht, die Talerchen zu vermehren und auf der Karriereleiter nach oben zu klettern, kommt relativ schnell Langweile auf: Wer erstmal herausgefunden hat, wie Geld verdient wird, kann praktisch nicht mehr verlieren. Auch dann, wenn der Auftrag "Karriere" heißt, denn gut geschmiert ist jeder Würdenträger von meinen Fähigkeiten überzeugt. Dazu kommt noch, daß die Direktoren der Niederlassungen viel zu tüchtig sind und das Geld gleich kübelweise heranschaffen – da überweise ich Räubern bei Überfällen doch locker mal das Dreifache des Wareneinsatzes, um den nervigen taktischen Kämpfen zu entgehen. Der Multiplayermodus hinterläßt gemischte Eindrücke: Rundenbasierende Spiele sind nicht jedermanns Sache, aber dank des intelligenten Intrigensystems macht es durchaus Spaß, seinen Mitstreitern die Tour zu vermasseln.

GEHT SO

Name	**Die Fugger 2**	
Genre	Wirtschaftssimulation	
Hersteller	Sunflowers	
Niveau	einstellbar/mittel	
Preis	ca. 100 Mark	
Spieler	1 bis 6	

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	min. 10 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik	**36%**
Sound	**43%**

Spielspaß

Solo	Multi
49%	55%







SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM
Das ist der Klang in Vollendung. Aktives 3-Wege System mit zwei großen Subwoofern, Mehrkanal Verstärkereinheit, 240 Watt PMPO, Spezial-Netzteil, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, Balance- und Klangregler.
unverbindliche Preisempfehlung **DM 349,–**

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE
Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte (Normal, Theater, Konzerthalle und Live), Spezial-Netzteil, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler.
unverbindliche Preisempfehlung **DM 199,–**

SV 732 AEROSPACE EXTREME
Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 740 AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**

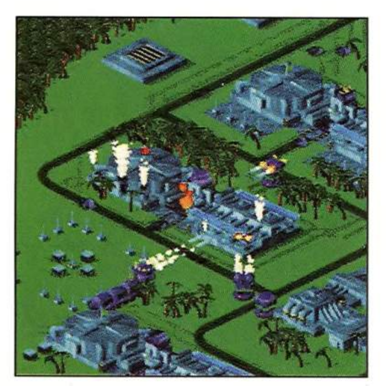
SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

Echtzeitstrategie ist in – auch ein deutsches Programmierteam will da seinen Teil vom großen Kuchen.

COLONY WARS 2492

Aus Schaden wird man klug: Die deutsche Niederlassung von Black Legend versucht nun die schwere Strategie-Schlappe, die sich die englische Mutterfirma mit "Inordinate Desire" (Test in PP 6/95) leistete, wieder auszubügeln. Das soll mit Hilfe des Programmierteams Digital X-Citement auf dem Echtzeit-Sektor gelingen, ein Gebiet, das gerade jetzt – nach "C&C" und "Warcraft 2" – schwer zu dominieren ist. Um es gleich vorweg zu nehmen: Der neue Stern am Strategen-Himmel ist "Colony Wars 2492" nicht geworden, dennoch gelang ein respektabler Achtungserfolg. Vom Konzept her wurden einige gute Aspekte und Elemente verwirklicht, das fängt schon bei der soliden Hintergrundgeschichte "Das Ansgar-15-Komplott" an, die dem Programm in Taschenbuchform beiliegt. In der Kolonie Ansgar-15 ist der Teufel los: Die Verwaltungsroboter drehen durch und lassen keinen mehr auf das rohstoffreiche Gebiet. Hier gedeiht das Angarium, das aus Minen gefördert und per Transport in die Fabriken gelangt, um dort zu Bauteilen für die Roboter verarbeitet zu werden. Hier wird es interessant – die Bauteile für die jeweils drei Fahrzeugkomponenten (Chassis, Arbeitseinheit und Bewaffnung) lassen Hunderte von möglichen Kombinationen zu. Ein gelungenes Feature, das man optisch weitaus spektakulärer hätte umsetzen können. So ist es Euch beispielsweise möglich, passend zu den Winterleveln eine Chassis auf Skiern mit Reparatur-Einheit und Flammenwerfer zu versehen. Diese Wahl ist natürlich von großer Tragweite, schließlich sollt Ihr die an die durchgedrehten Roboter verlorene Kolonie mit vernünftigeren Kollegen zurückerobern. Da das nicht im Handumdrehen geschieht, kämpft Ihr während des Spiels in vier verschiedenen Klima- und Einsatz-Zonen. In 20 Leveln besteht Ihr in einer isometrischen Perspektive von schräg oben Schlachten in der Wüste, im Schnee, im Dschungel und in der Stadt. Zunächst gilt es, die auf den Maps bereits vorhandenen freistehenden Gebäude zu besetzen und mit der Förderung des Rohstoffs Angarium zu beginnen. Habt Ihr erst einmal eine schlagkräftige Armee zusammengeschustert, geht es gegen die blecherne Bedrohung. Hier machen sich Design-Schwächen und Probleme technischer Art am ehesten bemerkbar. Das Zusammenfassen mehrerer Einheiten gleichzeitig funktioniert bei weitem nicht so praktisch wie bei der großen Konkurrenz. Obwohl das Programm die Wahl zwischen VGA und Super-VGA läßt, überzeugt keiner der beiden Modi restlos: In VGA ist der Bildschirmausschnitt bei weitem zu klein, um noch die nötige Übersicht zu bewahren. In Super-VGA gleichen die ohnehin nicht genügend differenzierten Roboter erst recht wie ein Ei dem anderen, die Komposition Eurer "Eigenkreationen" ist auf den ersten Blick nicht mehr zu erkennen. Um einem solchen Produkt eine wirkliche Daseinsberechtigung zu verleihen, hätte man ihm zumindest einen Mehrspieler-Modus spendieren können. Wenigstens stimmt die Begleitmusik – neun Techno-Tracks für gehobene Ansprüche. *fh*



Heiße Action im Dschungel-Level

Das Spektakulärste an der Grafik von "Colony Wars 2492" sind die Explosionen



Trotz kleiner Innovationen beim Unit-Design, vermag sich "CW" nur knapp aus der Masse der durchschnittlichen Strategie-Spiele herauszuheben. Für einen packenden Spielfluß fehlt trotz Echtzeit der nötige Adrenalinstoß, für ein Programm dieser Art spielen sich die Missionen zu "gemütlich". Gepflegte Hektik kommt leider nur durch die etwas unglückliche Steuerung auf. Behält man die Roboter nicht wie eine Henne ihre Brut ständig im Auge, gondeln die Blechkameraden munter in die (eigenen) Minenfelder. Obwohl auf eine Super-VGA-Auflösung umgeschaltet werden kann, kann die farblose Grafik nicht mit der von vergleichbaren Konkurrenzprodukten mithalten. Zu ähnlich sehen sich die Roboter, als daß man sie auf Anhieb auseinanderhalten könnte. Nach dem Strategie-Desaster "Inordinate Desire" bewegt sich Black Legend nun zumindest in die korrekte Richtung.

GEHT SO

Name ...... **Colony Wars 2492**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Black Legend
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... ca. 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras ...... beiliegender Roman

Grafik **41%**
Sound **63%**
Spielspaß

61 %

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Der Knüller! Bad Mojo
Deutsche Version
DM 79,99



CD-ROM

- 7th Guest DA 19,99
- 11th Hour DV 84,99
- 3 D Pinball DA 64,99
- **5th Musketeer DV 67,99**
- AH - 64 Longbow DVx84,99
- **Abuse DV 67,99**
- Across the Rhine DV 54,99
- **Albion DV 69,99**
- **Alone i. t. dark T. 1-3 DV 69,99**
- Angel Devoid DAx67,99
- Anvil of Dawn DV 69,99
- Apache Longbow DV 74,99
- **Arcade Amerika DV 79,99**
- Assault Riggs DA 67,99
- ATF Adv. Tactical Fighter DV 79,99
- **Bad Mojo DV 79,99**
- **Baphomets Fluch DVx74,99**
- Batmann Forever DA 78,99
- **Battle in Time DA 59,99**
- Battle Isle 3 DV 64,99
- Battle Race DAx77,99
- Battlecruiser 3000 AD DV 64,99
- Bermuda Syndrom DV 69,99

CD-ROM

- Fighter Duell DA 67,99
- Flugsimulator 5.1 DV 99,99
- **Form. One Grand Prix 2 DV 97,99**
- Frankenstein DV 79,99
- Fritz 4 Schach DV124,99
- **Gabriel Knight 2 DV 77,99**
- Gender Wars DV 69,99
- Gene Wars DVx79,99
- Grand Prix Manager DV 84,99
- Hardball 5 DA 79,99
- Heart of Darkness DVx84,99
- Heroes of Might & Magic DV 74,99
- Hugo 3 DV 64,99
- Imperium Romanum DV 79,99
- Indy Car Racing 2 DA 74,99
- Jagged Alliance DV 89,99
- John Madden Football 96 DAx79,99
- Johnny Bazokatoon DA 67,99
- Kingdom of Magic DVx69,99
- **Living Ball DA 44,99**
- Load Star DAx77,99
- Lost Eden DV 74,99
- Mad TV 2 DVx74,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

- Big Red Racing DA 69,99
- Biing DV 59,99
- **Bleifuß DV 49,99**
- **Blood and Magic DV i.V.**
- Braindead 13 DV 64,99
- Burning Steel 4 DVx69,99
- Caesar 2 DV 74,99
- Carrier Strike Force DV 74,99
- Chewy ESC from F5 DV 59,99
- Chronomaster DA 74,99
- **Civilisation 2 DV 79,99**
- CivNet DV 89,99
- Comix Zone DV 49,99
- Command & Conquer DV 79,99
- **Command & Conquer WIN 95 SVGA DVx79,99**
- **Comm. & Conq. Data DV 24,99**
- Command Aces/Win.95 DV 74,99
- Conquerer A.D. 1086 DV 74,99
- **Conquest o.t. New World DV 78,99**
- Cronicle of the Sword EV 74,99
- Cronicle of the Sword DVx74,99
- Crusader No Remorse DV 79,99
- **Cyberia 2 DV 69,99**
- Cybermage DV 79,99
- **D DV 84,99**
- Daggerfall DVx79,99
- Darker DA 74,99
- **Death Gate DV 74,99**
- **Deathline DA 39,99**
- Deep Space Nine DA 77,99
- **Defcon 5 DV 74,99**
- Der Druidenzirkel DV 59,99
- **Der Planer 2 DV 69,99**
- Der Seelenturm DV 67,99
- **Descent 2 DA 78,99**
- Descent 2 Missionbuilder DAx37,99
- Destruction Derby DA 84,99
- **Diabolo DV i.V.**
- **Die Fugger 2 DV 74,99**
- **Die Siedler 2 DV 69,50**
- Discworld DV 74,99
- Duke Nukem 3 D DA 77,99
- Dungeon Keeper DVx79,99
- Earth Siege 2 DV i.V.
- Earthworm Jim / Win. 95 DV 64,99
- Earthworm Jim 1 + 2 DV 64,99
- **Ecco the Dolphin DV 54,99**
- **Elisabeth 1 DVx87,99**
- **Extreme Games DA 49,99**
- Extreme Pinball DA 54,99
- **F1 Manager DV 69,99**
- Fantasy General EV 69,99
- Fantasy General DVx69,99
- **Fast Attack DV 64,99**
- Fifa Soccer 96 DV 79,99

- Made in Germ. Compil. DV 39,99
- **MAG DV 69,99**
- Magic Carpet 2 DV 79,99
- Magic the Gathering DVx97,99
- **Manic Karts DA 29,99**
- **Master of Antares DV 84,99**
- Mechwarrior 2 DV 74,99
- Mechwarrior 2/Win. 95 EV 74,99
- Mechwarrior 2 Data DA 39,99
- **Mega Pack 5 DA 79,99**
- Metal Lords DV 79,99
- Monopoly DV 59,99
- Myst DV 64,99
- NBA Live 96 DV 79,99
- Need for Speed DV 79,99
- NHL Hockey 96 DV 79,99
- Panzergeneral 2 DA 49,99
- Pax Imperia 2 DV i.V.
- **PGA European Tour DA 79,99**
- PGA Tour Golf 96 DA 79,99
- PGA Tour Golf 96 Data DA 34,99
- Phantasmagoria DV 79,99
- **Pinball 3D VCR DA 49,99**
- Pinball Wizzard 2000 DA 67,99
- Pitfall / Wind. 95 DV 74,99
- Pole Position DV 87,99
- Police Quest SWAT DV 74,99
- Powerplay Hockey DA i.V.
- Pro Pinball the Web DA 49,99
- Psycho Pinball DV 69,99
- Quake EV i.V.
- Ran Soccer DV 74,99
- Ran Trainer 2 DV 69,99
- Ravenproject DV 53,99
- Raymann DA 64,99
- Rebel Assault 2 DV 79,99
- Red Ghost DV 79,99
- **Riddle of Master LU DV 74,99**
- Ridge Racer DVx51,99
- **Ripper DV 79,99**
- Rise of the Robots 2 DA 78,99
- Rivers of Dawn DA 67,99
- Schleichfahrt DVx77,99
- **Shannara DV 69,99**
- **Shell Shock DV 74,99**
- Shine DVx94,99
- Shivers DV 74,99
- Silent Hunter DV 69,99
- **Silent Thunder DA 74,99**
- Sim City 2000 Compil. DV 89,99
- Sim Isle DV 79,99
- Sim Tower DV 74,99
- Sim Town DV 64,99
- Space Hulk WIN 95 DAx79,99
- Space Marines DV 74,99
- Star Gate DVx44,99

Unsere Hit`s!

Conquest of the new world Deutsche Version — nur DM 78,99

F1 MANAGER Deutsche Version — nur DM 69,99

Cyberia 2 Deutsche Version — nur DM 69,99

Cronicle of the Sword Deutsche Version — nur DM 74,99

Die Siedler II NEU! VENI, VIDI, VICI — Deutsche Version — nur DM 69,50

Shell Shock Deutsche Version — nur DM 74,99

Shannara Deutsche Version — nur DM 69,99



Fast Attack Deutsche Version — nur DM 64,99

Silent Thunder Deutsche Anleitung — nur DM 74,99

F1 Grand Prix 2 Deutsche Version — Erscheinungstermin ca. Mitte Mai! — nur DM 97,99

Civilisation 2 Deutsche Version — nur DM 79,99

Warcraft 2 Missiondisk Deutsche Version — Anfang Mai, Vorbestellung empf. — nur DM 24,99

CD-ROM

- Star Trek 3 Final Unity DV 69,99
- Steel Panther DV 69,99
- Stonekeep DV 84,99
- **S.T.O.R.M. DV 79,99**
- Syndicate 2 / Wars DV i.V.
- T.F.X. 2000 Eurofighter DV 79,99
- Teamchef DV 84,99
- **Terra Nova DA 69,99**
- **Terminator Future Shock DV 74,99**
- The Dark Eye DA 77,99
- The Dig DV 77,99
- **This Means War DV 74,99**
- Thunderhawk 2 DV 74,99
- Tie Fighter SVGA DV 79,99
- Tilt DA 51,99
- Time Gate/Night Chase DV 77,99
- **Tomcat Alley DV 51,99**
- **Top Gun DV 79,99**
- Torrins Passage DV 79,99
- **Track Attack DV 67,99**
- Transport Tycoon deluxe DV 84,99
- Trivial Pursuit DV 74,99
- **UEFA Champion Leage DA 74,99**
- **Urban Runner DV 84,99**
- Vollgas DV 79,99
- Warcraft 2 DV 74,99
- **Warcraft 2 Data DV 24,99**
- Warhammer DV 69,99
- Werewolf vs. Comanche DV 74,99
- Westwood Compilation: DV 69,99
  - Kyrandia 1 - 3 • Dune 2
  - Lands of Lore
- Wing Commander 3 DV 79,99
- **Wing Commander 4 DV 99,99**
- Worms DV 64,99
- **Worms Data DV 34,99**
- WWF Wrestlemania DA 79,99
- X - Wing DV 69,99
- Z DV i.V.
- **Zorck Nemesis EV 74,99**
- **Zorck Nemesis DVx74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

- Aces over Europe DV 19,99
- Alone in the Datk 1 DV 24,99
- Ascendancy DV 49,99
- Battle Isle 1 + Data DV 24,99
- Battle Isle 2 + Data DV 34,99
- Beneath a Steel Sky DV 19,99
- Bureau 13 DV 19,99
- Caesar 1 DA 19,99
- Civilization DV 34,99
- Creature Shock DV 19,99
- **Daedalus Encounter DV 24,99**
- Das schwarze Auge 1 DV 39,99
- Dawn Patrol DV 24,99
- Day of Tentacle DV 34,99
- Die Siedler 1 DV 34,99
- Dune 2 DV 29,99
- **Fade to Black DV 34,99**
- Flight o.t. Amaz. Queen DV 39,99
- Formula One Grand Prix DA 34,99
- Gabriel Knight 1 DV 19,99
- Gobliins Teil 1+2 DV 19,99
- Gobliins Teil 3 DV 19,99
- Hell DV 24,99
- History Line 14 - 18 DV 29,99
- Inca 1 DV 19,99
- Incredible Maschine 1 DV 19,99
- Indy Car Racing 1 DA 19,99
- Kings Quest 7 DA 39,99
- Lands of Lore DV 34,99
- Lemminge 1 + 2 DA 29,99
- **Little Big Adventure DV 29,99**
- Lost in Time 1 + 2 DV 19,99
- Magic Carpet 1+Data DV 29,99
- **Magic Carpet 2 DV 44,99**
- Maniac Karts DA 29,99
- **Master of Magic DV 34,99**
- NHL Hockey 94 DA 29,99
- Noctropolis DV 34,99
- Panzergeneral 1 DA 29,99
- PGA Golf 486 DV 29,99
- Populus+Power Mong DA 34,99
- Prisoneer of Ice DV 39,99
- Privateer+Data DA 29,99

weitere Angebote

- Rebel Assault 1 DV 34,99
- Return to Zorck DV 29,99
- Rüsslesheim DV 19,99
- Sam & Max DV 29,99
- **Shadow of the Comet DV 24,99**
- Sim Ant DV 34,99
- Sim City Enhanced DV 24,99
- Sim Earth DV 34,99
- Sim Life DV 34,99
- Simon the Sorcerer 1 DV 29,99
- SSN - 21 Seawolf DV 29,99
- Soccer Kid DV 19,99
- Space Hulk DV 29,99
- Space Quest 4 DA 19,99
- Star Trek 1 DV 24,99
- Star Trek 2 DV 24,99
- Strike Command.+Data DA 29,99
- Syndicate Plus DV 29,99
- System Shock DV 29,99
- T.F.X. DA 29,99
- **Theme Park DV 29,99**
- U.F.O. DV 39,99
- Ultima 7 Compil. DA 29,99
- Ultima Underworld 1+2 DA 29,99
- Wing Armada DA 29,99
- Wing Comm. 2+Data DA 29,99

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

- Original Soundblaster 16 Value P&P 169,99
- Logitech Wingmann extr. 89,99
- Micros. Sidewinder 3 D Pro 89,99
- Gravis Joystick Analog Pro 49,99
- Gravis Game Pad 4 Button 34,99
- Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch 179,99
- Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button 59,99

Thrustmaster-Produkte

- Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse 229,99
- Thrustm. Joyst. Mark II 129,99
- Thrustm. WCS Mark II 179,99
- Thrustm. Joystick F16 Programmierbar 239,99
- Thrustm. Fußpaddles 199,99
- CD -ROM Mitsumi FX 400 E-IDE 149,99
- CD - ROM Goldstar 6fach Speed E-IDE 229,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Kostenlose Preisliste anfordern



action & price power

IBM/PC

Titel		Preis
Adams Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Atlas	DV	59.95
Darker	DV	59.95
Elite 3-1st Encount.	DA	59.95
HUGO!	DV	54.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Scottish Open Golf	DV	79.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95

Sonderangebote

Titel		Preis
Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Brett Hull Hockey 95	DA	29.95
Bureau 13	DA	29.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Crisis in the Kremel	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	34.95
Death or Glory	DV	39.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
Fields of Glory	DV	34.95
Flight o.t.Amazon Q.	DV	39.95
Fuáball Total	DV	9.99
Gear Works	EV	39.95
Grand Prix	DA	39.95
Hardball 4	DA	34.95
Legionen (Win)	EV	29.95
Lothar Matthäus Supe	DV	29.95
Menzoberranzan	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	34.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schatz im Silbersee	DV	24.95
Sensible Golf	DV	49.95
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Sim City 2000 Data	DV	32.95
Star Crusader	DV	29.95
Star Trek Motion	EV	29.00
Star Trek next Gene.	EV	29.00
Terminator 2 Audio	EV	29.00
Total Recall Audio	EV	29.00
Unneces.Roughness 95	DA	34.95
Willi Lembke Manager	DV	49.95
Willy Beamish (EGA)	DA	19.95
Windowsspiele f.Kids	DV	34.95
Wordtris	EV	24.95
WWF 2 European Ramp.	DV	19.95
Zoop	DA	39.95

IBM CD-ROM

Titel		Preis
"Z"	DV	69.95
11th Hour (kp.dt.)	DV	79.95
5th Musketeer	DV	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
AH-64D Longbow	DV	84.95
Albion	DV	79.95
Alien Odyssey	DA	69.95
Alien Trilogy	DA	74.95
Aliens	DV	64.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Angel Devoid	DA	59.95
Apache Longbow	DV	69.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	59.95
Assault Rigs	DA	64.95
ATF X-Fighters US	DV	89.95
Atripolis 2097	DV	64.95
Bad Mojo	DA	74.00
Batman Forever	DA	69.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	69.95
Battlecruiser 3000AD	DV	64.95
Battles in Time	DA	69.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Biing	DV	54.95
Braindead 13	DV	69.95
Burn Cycle	DV	69.95
Caesar 2	DV	79.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronicles of the Sw	DA	69.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Civilization 2	DV	79.95
Clayfighter 2	DA	69.95
Clearing House	DV	69.95
Colony Wars 2492	DA	64.95
Command & Conquer 2	DV	84.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	DV	79.95
Comp.Carriers at War	EV	59.95
Conquest o.t.n.World	DV	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	69.95
D (Dining Table)	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Death Gate	DA	74.95
Defcon 5	DV	79.00
Der Coach	DV	79.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2	DA	79.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Die Fugger 2	DV	69.95
Die Siedler 2	DV	69.95
Discworld kp.dt.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95
Duke Nukem 3D	DA	69.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95
Earthsiege 2 Skyfor.	DA	79.95
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Endorfun	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
F1 Grand Prix 2	DV	89.95
F1 Grand Prix 2	EV	69.00
F1 Manager 96	DV	69.95
Fantasy General	DV	69.00
Fast Attack	DA	64.95
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Frankenstein (Win'95	DV	79.95
Full Thrott. Vollgas	DV	64.95
Fußball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DV	89.00
Gene Wars	DV	84.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Heart o.t. Darkness	DV	84.95
Hexen	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95
John Madden 96	DA	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kingdom of Magic	DV	69.95
Lands of Lore 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Lion	DA	69.95
Locus	DV	59.95
Lost in Town	DV	74.95
Lucas Arts Air Clas.	DA	59.95
Mad TV 2	DV	74.95
Made in Germany	DV	54.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95
Magic the Gathering	DV	89.95
Master of Antares	DA	79.95
Mechwarrior 2 Limit.	DV	84.00
Mega Pack 5	DA	79.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Waste of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (kompl. dt)	DV	64.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
Nemesis (Zork)	EV	74.95
NFL Quarterback 96	DA	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
Olympic Gold (Win)	DV	64.95
Panzergeneral 2 Wi95	DA	64.95
Perfect General 2	DA	59.95
PGA European Tour	DV	69.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Pole Position	DV	84.95
Police Quest Swat	DV	79.00
Power, Corrup.& Lies	DV	59.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Psychic Detective	DA	69.95
Quarterback Attack	EV	69.00
Ran Soccer	DV	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Rayman	DA	59.95
Rebel Assault 2	DV	79.95
Rebel Assault 2	DA	69.95
Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	69.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Ripper	DV	74.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schleichfahrt	DV	77.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Sensible Golf	DV	59.95
Shannara	DV	74.95
Shell Shock	DV	62.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silencer (Win95)	DV	64.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Silent Thunder	DV	79.00
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	66.95
Simon the Sorcerer 2	DV	64.95
Simon t.S.im Weltall	DV	74.95
Space Bucks	DA	64.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Trek: Next Gen.	DV	69.95
Star Trek Deep Space	DA	69.95
Stonekeep kp.dt.	DV	79.95
SU 27 Flanker	DV	69.95
Syndicate Wars	DV	74.95
T-Mek	DA	74.95
Terminator Future S.	DV	69.95
Terra Nova	DA	72.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DV	84.95
This means War	DV	79.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Tommy (Win95)	DA	79.95
Top Gun	DV	79.95
Torin's Passage	DV	89.00
Trivial Pursuit	DV	69.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95
Virtual Snooker	DA	69.95
War College	DV	64.00
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer Dark Crus.	DA	64.95
Warhammer-Im Schatt.	DV	69.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Wayne Gretzky NHLPA	DA	64.95
Werewolf vs. Comanch	DA	64.95
Westwood Compilation	DV	59.95
Willi Lembkes Manag.	DV	59.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wing Commander 4	EV	99.95
Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	59.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95

Sonderangebote

Titel		Preis
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Aces over Europe	DV	19.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Around Hollywood	DA	24.95
B-17 Flying Fortress	DA	19.95
Battle Isle 2 & Data	DV	29.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Bioforge	DV	49.95
Bleifuss	DV	49.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Burning Steel 4	DA	39.95
Buzz Aldrian Classic	DA	19.95
Caesar 1	DV	19.95
Championship Pool	DA	29.95
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemmings	DA	27.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command&Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Creature Shock	DV	19.95
Dark Sun 1 PC Games	DV	9.00
Dawn Patrol Classic	DV	24.95
Deadline	DA	44.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Dogfight	DA	19.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	24.95
Duke Nukem 3D Sharew	EV	9.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Ecstatica	DA	39.95
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
ESPN Extreme Games	DA	49.95
E.M.Incredible Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk	DA	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Fade to Black	DV	39.95
Fifa Soccer 95	DV	29.95
Gobliins 1 & 2	DV	19.95
Goblins 3 Classic	DV	19.95
Hand of Fate	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Heimdall 2 Classic	DA	24.95
Help - Charity Comp.	EV	37.95
Hi Octane	DV	29.95
History Line Classic	DV	24.95
Hole in One	DA	24.95
Inca 1	DV	19.95
Indianer Jones 4	DV	34.00
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune: Alien Logic	DA	34.95
Jump Raven	DA	44.95
Jungle Strike	EV	34.95
Kids on Site	EV	29.95
Kingdom: Far Reaches	DA	39.95
Kings Quest 6	DV	19.95
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	39.95
Koshan Conspiracy (B	DV	19.95
Kyrandia 3 Classic	DV	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Larry Collection	DA	39.95
Last Dynasty	DV	34.95
Lemmings für Windows	DA	34.95
Lemmings 1 + 2	DA	19.95
Litil Divil	DV	24.95
Little Big Adventure	DV	29.95
Lost in Time	DV	19.95
Lothar Matthäus	DV	29.95
Lunicus	DA	49.95
Magic Carpet	DV	29.95
Magic Carpet 2	DV	42.95
Manic Karts	DA	31.00
Master of Magic	DV	24.95
Mechwarrior 2 Expan.	DV	39.95
Menzoberranzan	DA	34.95
Nascar Racing	DA	24.95
NHL Hockey Classic	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Oldtimer Classic	DV	9.99
Outpost Classic	DA	29.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DA	24.95
Perfect Pinball	DA	19.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Pinball Dream Deluxe	EV	19.95
Populous&Powermonger	DA	26.95
Primal Rage	DA	19.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	34.95
Retribution	DV	9.00
Return to Zork Class	DA	29.95
Ridge Racer	DA	49.95
Samstag Nacht (RTL)	DV	44.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Shadow of the Comet	DA	19.00
Siedler Classic	DV	29.95
Sim City Extended Ve	DA	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Slipstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
Space Quest 4	DV	19.95
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Star Trek Judgemet R	DV	24.95
Steel Panthers	DV	49.95
Stonekeep ""DEMO""	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X.(Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DA	24.95
Theme Park & Transp.	DV	39.95
Theme Park	DV	29.95
This means War	EV	49.95
Three Worlds	DA	49.95
Tilt	DV	49.95
Total verr. Rallye	DV	34.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Trainer Classic	DV	14.95
Turrican 2	DA	29.95
UEFA Champion League	DA	49.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.95
Veil of Darkness	DV	9.00
Virtuoso Classic	DV	19.95
Warcraft 2 Exp.Disk	DV	19.95
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Wing Com. Armada Cl.	DA	24.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory &F-14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
Worms Reinforcements	DA	34.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	29.95
Zone Raider	DA	44.95
Zoop	DA	39.95

Zubehör

Titel		Preis
16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerospace Boxen 2*5W	DV	24.95
Aktivboxen SBC-610	DV	59.95
FX-3000 Joystick	DV	89.95
Gravis Analog Pro	DV	49.95
Gravis Gamepad	DV	29.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Glider	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	16.95
Pro Pad SV-231	DV	24.95
Pro Pad PC SV-230	DV	19.95
Typhoon Boxen 25Watt	DV	29.95
Wingman Extreme	DV	89.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS , Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55

Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SUPPORT 6/96

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

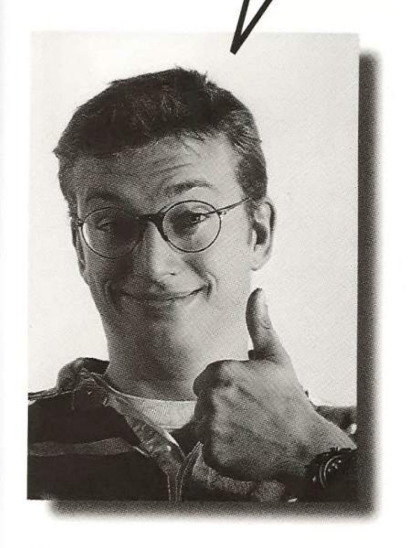
[Erste Hilfe]

[Hexerei]

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

[tips & tricks]

H!LFE



Selten hatten wir eine größere Bandbreite an Lösungshilfen: Wolfsjäger bekommen Tips zu Gabriel Knight 2, Strategen erfreuen sich an der Command & Conquer Mission CD, Warhammer und den Siedlern, Raser kommen bei WipEout auf Hochtouren und Kurztip-Freunde werden am Ende glücklich.

Gabriel Knight II – The Beast within

Ralph Eisert aus Sailauf erwies sich als würdiger Schattenjäger und schlug sämtliche Werwölfe in die Flucht. Seine ausführliche Lösung dürfte Gabriel selbst über die kniffligsten Stellen hinweghelfen.

Chapter 1

Nachdem Gabriel auf der Huber-Farm aus seinem Schlaf erwacht und aufgestanden ist, geht er zur Vitrine, wo er aus seiner Reisetasche die beiden Briefe (Brief von Grace an Gabriel und von der Kanzlei Übergrau, dem Anwalt der Familie Ritter), den Ritter-Dolch und seinen Geldbeutel einsteckt. Dann begibt er sich zum Eßzimmertisch und liest die Briefe. Aus Graces Brief erfährt er, daß sein Buchladen in New Orleans floriert und sein Buch "The Voodoo Murders" ein Bestseller ist. Gabriel entscheidet sich, Grace einen Antwortbrief zu schreiben, wofür er das Papier auf dem Tisch verwendet. Bevor er sich dann anderen Dingen zuwendet, überfliegt er rasch noch die Schlagzeile der auf dem Tisch liegenden Zeitung. Aus dieser geht hervor, daß die aus dem Zoo in Thalkirchen entflohenen Wölfe noch immer nicht gefunden wurden und Kommissar Leber vom Polizeipräsidium am Prinzregentenplatz die Ermittlungen leitet.

Bevor Gabriel das Haus verläßt, liest er noch die Notiz von Frau Huber an der Garderobe und schnappt sich danach den Autoschlüssel, der unter dem Spiegel hängt. Draußen schaut sich Gabriel erst einmal die Gegend etwas genauer an; er geht nach rechts zu einem Wassertrog, wo er an einer schlammigen Stelle einen Pfotenabdruck entdeckt. Um diesen zu konservieren, geht er in die Scheune, in der sich Zement und ein Eimer befinden, in dem er den Zement aufbereitet und über den Abdruck gießt. Nachdem er den Eimer zurückgebracht hat, holt er den mittlerweile getrockneten Abdruck. Danach folgt er dem Weg hinter dem Wassertrog, der ihn auf eine kleine Lichtung im Wald führt, auf der er ein Büschel rotbraune Haare findet. Jetzt führt ihn der Weg nach München zum Marienplatz und weiter in die Dienerstraße, um den Brief an Grace dort im Postamt aufzugeben. Danach geht er zurück über den Marienplatz zur Kanzlei Übergrau, die sich neben der Metzgerei befindet. Dort unterhält sich Gabriel mit Übergrau, der ihm anbietet, bei etwaigen Verständnisschwierigkeiten als Übersetzer zu fungieren (auf dieses Angebot wird Gabriel noch zurückkommen). Danach verläßt Gabriel die Kanzlei wieder. Vom Marienplatz aus fährt Gabriel nach Thalkirchen zum Zoo. Dort angekommen, schaut er sich die Tafeln und die Wölfe im Gehege etwas genauer an. Leider kommt er an die Wölfe nicht nahe genug heran. So unterhält er sich mit Thomas, dem Tierwärter, über die entlaufenen Wölfe und seinen Job. Gabriel bemerkt ein Walkie-Talkie an Thomas, mit dem dieser Instruktionen von Dr. Klingmann, dem Leiter des Parks erhalten kann. Außerdem erkundigt sich Gabriel nach dem Aussehen der Wölfe und nach der Dauer der Abwesenheit. Hiernach geht er nach links zum Büro von Dr. Klingmann, mit dem er sich ausführlich über die Wölfe und seine Forschungsarbeiten unterhält. Da auch Dr. Klingmann, genauso wie Thomas, Gabriel die nähere Begutachtung der Wölfe verweigert, verabschiedet Gabriel sich und fährt zurück zur Huber-Farm. Dort lädt er das Tape "Dr.Klingmann" ins Laufwerk A und ein leeres Tape ins Laufwerk B. Von Band A versucht er jetzt die Worte auf Band B zu spielen, die Thomas die Anweisungen geben, Gabriel die Wölfe zu zeigen.Gabriel kopiert die folgenden Worte – "Thomas ? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr.Knight" (In der deutschen Version: "Thomas? Hier spricht Herr Dr. Klingmann. Zei-

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal.

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß". Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:
Telefon-Hotline 089/6883036

Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!



Bestellen und eines von 3 Multimedia-Sets gewinnen inkl. Quadspeed, inkl.16-Bit-Soundkarte, inkl. Aktivboxen, inkl......................................

TEL 06192-929240 FAX 929249
Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

Achtung! NEU!

Titel		Preis	Titel		Preis
11th Hour	DV	89,90	Pitfall: Das Maya Abenteuer	DV	84,90
3D Lemmings	DA	89,90	Pole Position	DV	89,90
3D Ultra Pinball	DA	74,90	Police Quest - Swat	DV	79,90
5th Musketeer	DV	69,90	Powerplay Hockey*	DA	59,90
Aces of the Deep	DA	89,90	Pro Pinball - The Web	DV	64,90
Afterlife*	EV	69,90	ran Soccer	DV	79,90
AH-64 Longbow*	DV	79,90	ran Trainer 2	DV	74,90
Apache Longbow	DV	74,90	Rayman	DA	89,90
Assault Rigs*	DA	59,90	Rebault Assault 2*	DV	79,90
Batman forever	DA	79,90	Red Ghost	DV	84,90
Battel Cruiser 3000 AD	DV	59,90	Riddle of Master Lu	DV	79,90
Battle Isle 3	DV	84,90	Ridge Racer	DA	49,90
Bernhard Langer Golf	DV	74,90	Shannara*	DV	69,90
Bleifuss	DV	54,90	Shellshock*	DV	74,90
Braindead 13*	DV	74,90	Shivers	DV	79,90
Caesar 2	DV	79,90	Silent Thunder*	DA	89,90
Chronicles of the Sword*	EV	79,90	Sim City CD-Collection	DV	99,90
Chronomaster	DA	69,90	Sim Tower	DV	84,90
Civilization NET	DV	89,90	Sim Town	DV	74,90
Civilizition 2	DV	89,90	Simon the Sorcerer 2 Edition	DV	69,90
Comix Zone	DV	49,90	Space Quest 6	DV	84,90
Command & Conquer incl.DATA	DV	99,90	Spycraft: The Great Game*	DV	84,90
Command & Conquer DATA	DV	25,90	Star Trek-Deep Space Nine*	EV	74,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90	Syndicate Wars*	DV	79,90
Daggerfall*	DV	84,90	TekWar*	DA	69,90



TOP'S!

Titel	Preis
Bad Moyo*	89,90
Cyberia 2*	69,90
Die Fugger 2	79,90
Duke Nukem 3D	79,90
Dungeon Keeper*	89,90
FIFA Soccer 96	79,90
Formula One GP2*	99,90
Terra Nova	69,90
Warcraft 2 inkl.DATA	94,90
"Z"*	69,90



Achtung! NEU!

Titel		Preis	Titel		Preis
Das Schwarze Auge 3*	DV	79,90	Terminator Future Shock	DV	84,90
Der König der Löwen 3,5"	DV	59,90	TFX:Eurofighter 2000	DV	89,90
Der Planer 2*	DV	74,90	The Dig	DV	74,90
Descent 2	DA	79,90	This means war	DV	79,90
Destruction Derby*	DA	89,90	Thunderhawk 2-Firestorm	DV	74,90
Diabolo*	DV	i.Vorb.	Tilt	DV	54,90
Discworld	DV	79,90	Tomcat Alley	DA	49,95
Dschungelbuch 3,5"	DV	44,90	TOP Gun DV	DV	79,90
Earthsiege 2: Skyforce*	DV	84,90	Torins Passage	DV	89,90
Earthworm Jim 1+2 (DOS)	DA	69,90	Trivial Pursuit	DV	74,90
Eartworm Jim (WIN95)	DV	74,90	UEFA Champion League*	DA	74,90
Ecco the Delphin	DV	49,90	Warcraft 2 DATA DISK*	DV	24,90
F1 Manager 96*	DV	74,90	Westwood Compilation	DV	74,90
Fantasy General*	EV	69,90	Willi Lemkes Fußball Manager	DV	59,90
Fast Attack*	DA	89,90	Wing Commander 3	DV	79,90
FX Fighter - Limited Edition	DA	79,90	Wing Commander 4	DV	99,90
Gabriel Knight 2	DA	79,90	WipEout	DA	89,90
Grand Prix Manager	DV	84,90	Worms DATA DISK	DV	34,90
Hexen	DA	49,90	Worms	DV	74,90
Indy Car 2	DA	69,90	Zork Nemesis (DV folgt)	EV	79,90
Kingdom of Magic	DV	79,90			
Lands of Lore 2*	DV	84,90	**LOW BUDGET!**		
Lost Eden	DV	69,90	7th Guest	DA	19,90
Magic Carpet 2	DV	49,90	Alone in the Dark 1	DV	24,90
Magic the Gathering*	DV	84,90	Caesar 1	DA	24,90
Manic Karts	DV	39,90	Creature Shock	DA	19,90
Master of Antares (Orion2)	DV	84,90	Daedelus Encounter*	DV	29,90
Mechwarrior 2 incl. DATA*	DV	89,90	Dune 2	DV	29,90
Mechwarroir 2 Data Disc	EV	39,90	Kings Quest 6	DV	24,90
Mission Critical	DA	79,90	Kyrandia 3-Malcoms Revenge	DV	24,90
Monopoly	DV	69,90	Lands of Lore	DV	29,90
Monty Python Waste of Time	DV	i.Vorb.	Lost in Time	DV	24,90
Myst incl. Strategieguide	DV	74,90	Nascar Racing*	DV	24,90
NBA Live 96*	DA	79,90	Sam & Max	DV	34,90
Need for Speed	DV	89,90	Shadow of the Comet	DV	24,90
NHL Hockey	DV	79,90	Sim City Enhanced	DV	24,90
Panzer General 2	DV	69,90	Simon the Sorcerer 1	DV	29,90
Phantasmagoria	DV	89,90	Star Trek-25th Anniversary Edt.	DV	29,90
Pinball 95	DV	64,90	TFX	DV	29,90

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!!
DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50
Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim

gen sie Mr Knight unsere Wölfe.") Danach fährt Gabriel zu Klingmanns Büro, das jetzt leersteht. Auf dem Tisch findet er ein Walkie-Talkie, über das er das soeben bespielte Tape abhört. Bevor Gabriel das Büro verläßt, durchsucht er noch Dr. Klingmanns Mantel, in dem er einen Jagdschein findet. Er geht nach draußen, wo ihm Thomas die Wölfe zeigt. Gabriel schaut sich die Halsmarken und das Fell etwas genauer an und nimmt dabei ein Büschel Haare mit. Danach fährt er zur Huber-Farm zurück, wo er sich die Rückseite des Jagdscheins im Spiegel etwas genauer anschaut. Dort steht die Adresse der "Königlich-Bayerischen Hofjagdlodge" – Dienerstraße 54.

Gabriel fährt zurück zu Übergrau, den er nach einem Spezialisten der Tierbiologie befragt. Übergrau nennt ihm einen in der Universität. Außerdem erfährt Gabriel was ein Jagdschein ist und was die "Königlich-Bayerische Hofjagdlodge" bedeutet. Mit diesem Wissen besteigt Gabriel die U-Bahn zur Universität, wo er dem Biologen das Büschel Haare aus dem Wald zeigt. Michael, der Biologe, untersucht das Haar, das sich als kein reines Wolfshaar herausstellt. Das Haarbüschel aus dem Zoo analysiert er als klar der Spezies Canis Lupus Lupus, Europäischer Wolf, zugehörig. Nach Michaels Meinung gehört der Pfotenabdruck, den ihm Gabriel ebenfalls zeigt, nicht zu einem Wolf, da er zu groß ist.

Nach diesen neuen Erfahrungen kehrt Gabriel in die Dienerstraße zurück, wo er die "Königlich-Bayerische Hofjagdlodge" besucht (oberhalb des Postamtes). Gabriel spricht Xaver, den Portier an und erzählt ihm mit, daß er ein passionierter Jäger sei. Xaver weist Gabriel jedoch darauf hin, daß der Club nur für Angehörige exclusiver Familien zugänglich ist. Da Gabriel seine Zugehörigkeit zu einer solchen im Moment nicht beweisen kann, verläßt er den Club und geht zu Übergrau, der ihm die Familienpapiere kopieren will. Da dies einige Zeit in Anspruch nimmt, geht Gabriel in der Zwischenzeit zum Polizeipräsidium am Prinzregentenplatz. Dort sagt man ihm allerdings darauf hin, daß Kommissar Leber zur Zeit nicht zu sprechen sei. So zieht Gabriel also unverrichteter Dinge wieder ab und holt sich erstmal bei Übergrau seinen Familienstammbaum ab. Damit spaziert er erneut in den Jagdclub und zeigt ihn Xaver. Hier lernt Gabriel im Anschluß Baron von Glower kennen, der ihm auch die anderen Clubmitglieder vorstellt.

Chapter 2

Nachdem Grace Gabriels Brief in New Orleans erhalten hat, bucht sie sogleich – neugierig auf Gabriels neuen Fall geworden – einen Flug nach München und sucht Schloß Ritter in Rittersberg auf. Dort trifft sie Gerda, die Verwalterin des Schlosses. In Gabriels Schlafzimmer findet sie außer einem Kleiderschrank und einer verschlossenen Tür nichts Interessantes vor. Der Hausmeister, den sie anspricht, bedarf keiner Hilfe. Also geht Grace durch die Tür nach unten in die Haupthalle, wo sie sich mit Gerda ein kleines Streitgespräch liefert. Dabei erfährt Grace, daß die verschlossene Tür in Gabriels Schlafzimmer in die Schattenjäger-Bibliothek führt. Außerdem bringt sie heraus, daß Werner Huber Gabriels neuer Auftraggeber ist. Da Grace leider nicht den Schlüssel für Gabriels BMW besitzt, begibt sie sich zu Fuß nach Rittersberg, und besucht zuerst das Gasthaus "Zum Goldenen Löwen". Werner Huber, der Wirt, erzählt ihr einiges über Rittersberg, Gabriels Onkel Wolfgang und natürlich Gabriels neuen Fall. Sie erfährt, daß es darin um Werwölfe geht. Obendrein teilt ihr Werner Huber noch etwas von einem Werwolf-Prozeß mit, der um 1700 A.D. abgehalten wurde. An der Wand hängen Bilder, aus denen sie im Moment jedoch noch nicht ganz schlau wird.

Vom Gasthaus aus begibt sie sich zum Rathaus, in dem sie sich neben allgemeinen Dingen nach etwaigen Aufzeichnungen von Prozessen erkundigt. Sie hört, daß im Rathaus Aufzeichnungen seit etwa 1200 A.D. aufbewahrt werden. Allerdings benötigt Grace das genaue Datum des Werwolf-Prozesses, um bei der Suche in den Aufzeichnungen fündig zu werden. Da das Postamt zu dieser Zeit nicht besetzt und die kleine Türe rechts neben dem Rathaus verschlossen ist, geht Grace über den Rathausplatz in die St.Georgs Kirche, wo Grace die Grabmale verschiedener Schattenjägern findet, unter anderem das Grab von Wolfgang Ritter (mittleres Grabmal links), auf dem jemand ein silbernes Herz hinterlassen hat. St.Georg war der Schutzpatron der Schattenjäger.



Dieser glücklose Schattenjäger hat in der St.Georgs Kirche seine ewige Ruhestätte gefunden

Nach diesem kurzen Kirchengang kehrt Grace wieder zum Schloß zurück. Sie erkundigrt sich bei Gerda nach den Autoschlüsseln, erhält allerdings eine "Abfuhr". Also geht sie etwas enttäuscht die Treppe nach oben in Gabriels Schlafzimmer. Dort durchsucht sie die Werkzeugkiste des Hausmeisters, in der sie einen Schraubenzieher findet. Sie steckt ihn in das kleine Loch in der Kaminmauer und öffnet dadurch eine Geheimtür in der Rückseite des in der Ecke stehenden Kleiderschrankes. Grace öffnet den Kleiderschrank, von wo aus sie dem Geheimgang zu einer Art Kreuzung folgt, an der sie nach rechts (geradeaus) weitergeht. Dieser Weg führt durch einen weiteren Kleiderschrank in Gerdas Schlafzimmer. Dort entdeckt sie eine Widmung von Wolfgang Ritter, mit dem Gerda scheinbar liiert war. Da Grace – aus bekannten Gründen – das Zimmer nicht durch die Tür verlassen kann, steigt sie wieder in den Kleiderschrank, in dem sie zwischen einigen Kleidungsstücken einen Schlüssel findet. Wieder zurück in Gabriels Schalfzimmer, schließt sie damit die Tür zur Bibliothek auf. Im rechten Teil des Bücherregals entdeckt Grace das Journal von Victor Ritter (1720-1753); worin die Geschichte steht, wie Victor Ritter einen "Schwarzen Wolf" erlegte. Auf der linken Seite findet sie ein Buch von Charles Jennings, in dem ein Brief an König Ludwig II. versteckt ist. In diesem Brief warnt Christian von Ritter König Ludwig II. von Bayern vor dem "Schwarzen Wolf". Grace setzt sich an den Tisch und ruft ihren "Yale-Professor" Dr.Bertraim Barclay (mit dessen Visitenkarte auf das Telefon klicken) an, bei dem sie sich nach Ludwig II. erkundigt. Dieser weiß jedoch nur wenig und verspricht Grace, daß er sich mit einem Kollegen in Berlin über den "Kini" unterhalten wird. Grace verläßt das das Schloß wieder und geht nach Rittersberg

zurück. Mit dem Wissen, daß es im April 1750 (siehe Victors Journal) einen Werwolf-Prozeß in Rittersberg gab, begibt sie sich sofort ins Rathaus, wo sie weitere wichtige Informationen darüber erhält. Unter anderm, warum der "Schwarze Wolf" nach Rittersberg gebracht wurde, "Wer es war", und "wo man ihn gefangenhielt." – dieses Kellergwölbe wird Grace dann auch sofort gezeigt; hier hat sie eine ihrer Erinnerungen. Wenn Grace aus dem kleinen Fenster hinausschaut, fällt ihr wieder ein, daß der Werwolf (identifiziert als Baron von Ralick aus Alfing bei München) vor seinem Tod nach einem Beichtvater verlangte. An der Stirnwand des Kellergewölbes steht die Pritsche, auf der von Ralick schlief. In der Hoffnung, daß der Priester aus der St.Georgs Kirche mehr über die Vorgänge aus dem April 1750 erzählen kann, geht Grace in die Gottesstätte, in der sie leider erfahren muß, daß der Priester kein Englisch spricht und ihr Deutsch nicht ausreicht, um sich nach den Ereignissen zu erkundigen. Gottseidank gibt es noch Herrn Habermas im Rathaus, der Grace eine Notiz für den Priester aufschreibt. Die Notiz reicht Grace dem Priester, der ihr dafür die Unterlagen übergibt. Mit diesen kehrt sie zu Habermas zurück. Aus den Unterlagen entnimmt Grace, daß das Siegel der Familie von Ralick ein "Schwarzer Wolf" war. Da diese Familie ihre Untertanen sehr schlecht behandelte, wurde sie von einer Zigeunergruppe zu ihrem Werwolf-Dasein verflucht. Mit diesen Informationen geht Grace zu Werner Huber in die Gaststätte, bei dem sie sich nach Ludwig II. erkundigt.
Hiernach kehrt Grace in die Bibliothek auf Schloß Ritter zurück, wo sie diesmal ein Journal von Christian Ritter findet. Sie setzt sich an die Schreibmaschine und verfaßt einige Zeilen, tütet sie ein und sucht nach jemandem, der ihr die Adresse geben kann. Sie fragt Gerda, die ihr die Adresse von Übergrau in München gibt. Mit diesem Päckchen geht Grace jetzt nach Rittersberg und gibt es auf dem Postamt auf (Klingel drücken und DM 7,40 Porto zahlen). Wieder auf Schloß Ritter, klopft es an der Tür; Grace öffnet, vor ihr steht das Ehepaar Smith aus Pennsylvania. Von Frau Smith erfährt Grace, daß Gabriel in Gefahr ist.

Chapter 3

Nachdem Gabriel aufgestanden ist, liest er zuerst die aktuelle Tageszeitung auf dem Tisch; sie berichtet über ein erneutes Verbrechen – diesmal mitten in München (Tatort: Dienerstraße). Gabriel macht sich auf den

• KOMPLETT IN DEUTSCH!
• LEICHT ZU INSTALLIEREN!
• MEHR ALS 70 COMIC-SEITEN!

WINDOWS CD-ROM

Sie sind Sketch Turner, ein Comic-Zeichner, gefangen vom Bösewicht Mortus in Ihrem eigenen Comic. Zerschlagen Sie seine Monster-Armee schneller, als er sie zeichnen kann!

SEGA PC
COMIX ZONE
REQUIRES PENTIUM PROCESSOR

SEGA™ GOES PC

Endlich verkraften moderne PCs die geballte Action von SEGA. Ab sofort sind die besten Videospiele auch für PC erhältlich. Z.B. COMIX ZONE, ein interaktives Comic-Book-Abenteuer von echten Comic-Zeichnern designed. PC-Games 3/96 sagt 78 % Spielspaß!



SYSTEMANFORDERUNGEN	
System:	Windows 3.1 oder Windows 95
Prozessor:	Pentium, mind. 60 Mhz
Speicher:	8 MB
Grafikmodus:	SVGA: 640 x 480 x 256 Farben
CD-Rom:	Mind. Double-Speed
Festplatte:	Mind. 5 MB frei
Sound:	Sound Blaster 16 oder kompatible
Steuerung:	Tastatur oder Game Pad, -Stick



Spielbare Demo im Internet: http://www.segaoa.com/



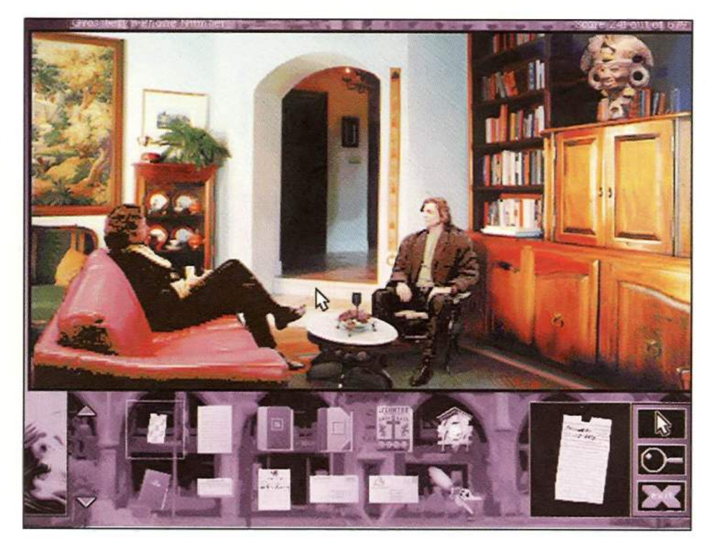
Weg nach München und schaut auf dem Weg zum Abholen von Graces Päckchen mal kurz bei Übergrau vorbei. Dann geht er über den Marienplatz in die Dienerstraße, wo er versucht mit Kommissar Leber zu sprechen (der etwas dicke Herr in der Mitte). Dieser fertigt ihn jedoch ziemlich barsch ab. Daraufhin zeigt ihm Gabriel den Analysebericht, den er von Michael in der Universität erhalten hat; Leber interessiert dies allerdings nicht. Um Lebers Aufmerksamkeit zu erregen, zeigt Gabriel den Bericht nun dem Kamerateam. Kommissar Leber fordert Gabriel auf, später zum Polizeipräsidium zu kommen. Bevor Gabriel dorthin aufbricht, liest er noch den Brief von Grace; dann geht er zum Prinzregentenplatz.

Dort erfährt er, daß bis jetzt fünf Personen getötet wurden, und daß sich die zeitliche Abfolge beschleunigt hat. An der Landkarte an der Wand kann er die Tatorte erkennen; der letzte Mord in der Mitte der Karte paßt jedoch irgendwie nicht ins "Muster". Kommissar Leber erzählt – nach dem "Schwarzen Wolf" gefragt – Gabriel von einem Fall, in dem auch ein schwarzer Wolf eine Rolle spielte (Tatort: Bayerischer Wald). Gabriel verläßt das Kommissariat und geht zurück zu Übergrau, den er um Hilfe bei der Recherche nach den "vermißten Personen" bittet. Übergrau verspricht ihm, die Berichte bis zum nächsten Tag zu besorgen. Nach Ludwig II. befragt (siehe Graces Brief), gibt Übergrau Gabriel die Namen von Ludwigs Schlössern. Da diese außerhalb Münchens liegen, fährt Gabriel zur Huber-Farm zurück und schreibt Grace einen Brief, in dem er sie bittet diese Schlösser zu besuchen. Den Brief gibt er wiederum auf dem Postamt auf.

Nachdem er von Glowers Visitenkarte begutachtet hat, fährt Gabriel nach Perlach, um ihn zu besuchen. Dort fällt ihm auf dem Schrank eine Maske auf, von der von Glower behauptet, sie aus Brasilien zu haben. Nach dem "Schwarzen Wolf" befragt, läßt von Glower vor Schreck fast das Weinglas fallen. Von von Glower aus fährt Gabriel in den Jagdclub, in dem sich um diese Tageszeit keine Menschenseele aufhält. Auf der Rückseite des Gebäudes befinden sich zwei Türen; die eine führt nach draußen in den Hinterhof, die andere ist verschlossen. Bevor Gabriel den Club wieder verläßt, unterhält er sich noch mit Xaver. Jetzt besucht Gabriel den Uhrenladen auf dem Marienplatz, wo er für 60 Mark eine Kuckucksuhr kauft, mit der er wieder schnurstracks in den Jagdclub marschiert, um sie hinter der Pflanze im Gang zu verstecken. Danach geht er nach vorne zu Xaver. Es dauert nicht lange und der Kuckuck fängt zu klopfen an. Xaver geht nach hinten und Gabriel holt sich aus der Schublade im Tresen den Schlüssel, der in das Schloß der verschlossenen Tür paßt. Er schließt sie auf und betritt den "Trophäenraum"; vorher jedoch den Schlüssel wieder zurückbringen (gleiche Verfahrensweise wie vorher). Rechts neben dem Totenkopf entdeckt Gabriel ein Notizbuch, in dem einige der Herrschaften vermerkt sind, die Gabriel vorigen Abend kennengelernt hat. Nachdem Gabriel sich die Waffen und die Fotos rechts an der Wand angeschaut hat, wird er von Baron von Zell überrascht. Dieser nimmt ihm das Notizbuch leider wieder weg. Wieder im Clubraum, unterhält sich Gabriel erst einmal mit von Zell, der ihn darauf hinweist, daß er in diesem Club nur ein Gast ist und sich als solcher zu verhalten habe.

Von hier aus fährt Gabriel wieder nach Perlach zu von Glower. Dieser erzählt Gabriel etwas über die Philosophie, die hinter dem Club steht. Bevor Gabriel von Glower verläßt, wird er von ihm noch zu einem Abend im Club eingeladen.

Ehe Gabriel dort hingeht, stattet er Kommissar Leber noch einen Besuch ab. Dort schaut sich Gabriel die Landkarte und den weißen Notizzettel an, von dem er sich die Telefonnummer von Karl Grossberg, dem letzten Mordopfer in seinen Notizblock schreibt. Danach geht er zurück zur Huber-Farm, wo er mit dem Telefon in der Ecke Grossbergs Telefonnummer wählt. Von Grossbergs Assistentin erfährt Gabriel, daß ein gewisser von Aigner auf Grossbergs Liste steht. Danach begibt sich Gabriel in die illustre Gesellschaft des Jagdclubs, wo er sich mit jedem der Anwesenden unterhält. Um etwas von dem Gesprächsstoff zwischen Dr. Klingmann und von Zell mitzubekommen, holt sich Gabriel das Magazin auf dem Tisch, versteckt seinen Tape-Recorder darin und legt das Magazin wieder an seinen ursprünglichen Platz zurück. Von von Glower wird er zu einem Jagdausflug am nächsten Tag eingeladen. Danach kehrt er zur Huber-Farm zurück, wo er von einem Wolf (oder was auch immer) beobachtet wird.



In von Glowers Wohnung finden sich erste Anzeichen für dessen Verstrickung in den Fall

Chapter 4

Grace zieht ihren Mantel an und geht nach Rittersberg zum Postamt, um Gabriels Brief abzuholen. Sie liest ihn durch. Gabriel bittet sie darin, das Schloß Neuschwanstein und das Ludwig-Museum in Herrenchiemsee aufzusuchen. Auf einer kleinen Stippvisite bei Werner Huber im "Goldenen Löwen" läßt sich Grace von Fr. Smith die Tarot-Karten legen. Danach geht sie in die St.Georgs Kirche, wo sie Gerda an Wolfgang Ritters Grab stehen und trauern sieht. Jetzt kehrt Grace noch in die Bibliothek zurück, in der sie ein Buch über "Kini" entdeckt, das sie vorher scheinbar übersehen hat. Danach geht sie durch den Kleiderschrank in den Geheimgang, nimmt jetzt allerdings den anderen Weg in den Schloßgraben. Rechts von der Rosenranke pflückt sie ein paar Rosen, die sie Gerda in der St.Georgs Kirche zur Versöhnung überreicht. Danach erhält sie von Gerda den Autoschlüssel für Gabriels BMW. Nun fährt sie nach Neuschwanstein und besichtigt das Schloß. Dort muß alles angeklickt werden – besonders die Wandgemälde, unterstützend das "Tour-Tape" benutzen. Danach fährt sie nach Herrenchiemsee und kaufz sich für acht Mark eine Tageskarte. Dort schaut sich Grace wirklich alles ausgiebig an (vor allem die Briefe, Gemälde und die Glaskästen (Ludwigs Tagebücher)). Aus Ludwigs Tagebüchern erfährt Grace etwas von einer Wagner-Oper, die Ludwig inszenieren wollte. Im Hintergrund rechts entdeckt Grace ein Bild von Ludwigs nächtlichen Schlittenfahrten und erinnert sich an ihren eigenen Traum. Vielleicht kann ihr Fr.Smith bei der Deutung des Traumes helfen. Bevor Garce nach Rittersberg zurück-

fährt, fragt sie noch die Kassiererin nach der "Unbekannten Wagner-Oper". Von ihr hört Grace, daß sie im Wagner-Museum in Bayreuth mehr darüber erfahren könne. Also fährt Grace zurück in den "Goldenen Löwen", um sich bei Werner Huber nach dem Verbleiben der Smiths zu erkundigen. Dieser holt die Smiths aus ihrem Zimmer und Grace erzählt Fr. Smith von ihrem Traum. Danach fährt Grace nach Bayreuth, wo ihr Georg trotz saisonaler Schließung den Eintritt erlaubt. Auch dort schaut sich Grace wiederum alles genau an. Auf einem Tisch findet sie einen Brief von Wagner an Ludwig, in dem es um Diagramme geht. Desweiteren entdeckt sie einen Brief von Ludwig an einen Opernveranstalter in München. Nach den Briefen gefragt, gibt Georg zu erkennen, daß er darüber nicht viel weiß. Bevor Grace geht, schaut sie sich noch das Buch an, das neben Georg auf dem Tisch liegt.

Grace fährt jetzt ins Schloß zurück, wo sie in der Bibliothek Ihren Professor anruft; dieser gibt ihr den Namen eines Experten für Bayerische Geschichte – Josef Dallmeier. Sie ruft sie an und verabredet mit ihm ein Treffen in Berg am Starnberger See an der Gedenkkapelle. Grace fährt mit Gabriels Wagen nach Berg; dort trifft sie Dallmeier jedoch nicht direkt an der Kapelle, sondern sie geht nach links an das Ufer, wo sie das Ludwig-Denkmal im See betrachtet. Hier trifft sie dann Dallmeier. Von ihm erfährt sie einiges Wissenswerte über höfische Intrigen, und daß Ludwig auf einem Jagdausflug von einem Wolf gebissen wurde. Außerdem erzählt er Grace, daß ein gewisser Biograph mit Namen Chaphill der einzige ist, der Ludwigs Tagebücher bisher gesehen hat. Zurück auf Schloss Ritter, bittet Grace Gerda bei Übergrau eine Spezialerlaubnis für die Akteneinsicht bei der Landesregierung für sie zu beantragen. Danach geht sie in die Bibliothek, wo sie einen Brief an Gabriel schreibt, der eine Notiz für Übergrau enthält. Danach schaut sich Grace die Ludwig-Biographie genauer an und findet dabei auf der ersten Seite die Telefonnummer von Chaphill. Sie ruft sie an; leider erfährt sie, daß Chaphill bereits verstorben ist und der Sohn die Tagebücher nicht herausrückt. Jetzt fährt Grace nach Rittersberg und gibt den Brief auf; hiernach geht sie zur Kirche, wo sie die Lilien rechts von der Kirchentreppe anschaut. Der Priester kommt hinzu und schenkt ihr eine der blühenden Blumen. Mit dieser fährt Grace zurück an den Starnberger See und setzt die Lilie ins Wasser. Kurz darauf erscheint das Gesicht von Ludwig.



Telefon / Fax
09122 / 74838
Bestellannahme
Mo. - Sa. 10.00 - 20.00 Uhr

3D-Ultra Pinnball	75,00
Arcade America	75,00
Big RedRacing	79,00
Caesar2	75,00
C&C Mission	31,00
Chronicles o.t.Sword	74,00
Civilization 2	98,00
Conqeror A.D.	82,00
Creature Shock	31,00
Descent 2	85,00
Die Fugger 2	85,00
Die Siedler 2	85,00
Duke Nukem 3D	82,00
Earthworm Jim	69,00
Formula One GP 2	98,00
Pitfall /WIN95	79,00
Gabriel Knight 2	85,00
Gene Wars	79,00
Kingdom of Magic	74,00
Magic Carpet 2	72,00
Mechwarrior 2	78,00
Mech.2 Exp.Pack	39,00
NBA Live 96	78,00
Rebell Assault 2	78,00
Riddle of Master Lu	88,00
Shannara	75,00
Silent Thunder	89,00
Terra Nova	85,00
TFX EF2000	82,00
The Dig	72,00
This means War	88,00
Top Gun Fire at Will	85,00
Urban Runner	88,00
Warcraft 2	78,00
Warcraft 2 Exp.Pack	30,00
Wing Commander 4	98,00

Hardware

Festplatte 1.6GB	495,00
Simm 8MB PS/2	250,00
Yamaha DB50XG	230,00
CPU Intel P133	635,00
Board Gigabyte f.Pentium	290,00
CD-Rom Teac 6-fach	225,00
Soundblaster AWE32	435,00
Modem 28.8 Ex	315,00

Weitere Hard- und Software auf Anfrage. Hardwarepreise sind Tagespreise. Bitte fragen Sie nach. Noch nicht lieferbare Software kann vorbestellt werden.Der Versand erfolgt per Nachnahme (7.- +3.- NN-Gebühr) oder per Vorkasse (7.- nur EC-Scheck) .Ab einem Bestellwert von 300.- DM liefern wir Versandkostenfrei, außer bei Hardware.Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir grundsätzlich 20.- DM.

Keine Haftung für Druckfehler und Irrtümer

MultiMedia Soft
Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04157 LEIPZIG, Max-Liebermann-Str. 35, Tel. 0341-9112540

06122 HALLE/NEUSTADT, Lise Meitner Straße EKZ, Tel. 0345-6902147

15890 EISENHÜTTENSTADT, Fürstenbergerstraße 39, Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER, August Bebel Straße 15, Tel. 0335-4001888

39112 MAGDEBURG, Heidestraße 5, Tel. 0172-39033146

41236 MÖNCHENGLADBACH, Limitenstraße 152, Tel. 02166-43951

47441 MOERS, Neuer Wall 2 –4, Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48, Tel. 0251-524001

66386 St. Ingbert, Alte Bahnhofstr. 1, Tel. 06894-2055

70567 Stuttgart, Holdermannstr. 2, Tel. 0711-7170838

52349 DÜREN, Josef Schregel Straße 50 [Zentrale], BATTLETECH ZENTRUM, GAMES WORKSHOP, Tel. 02421-28100

54290 TRIER, Pferdemarkt 7, Tel. 0651-9940656

56564 NEUWIED, Hermannstraße 19, Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM, Zerrennerstr. 11, Tel. 07231-17275

49078 OSNABRÜCK, Martinistraße 82, Tel. 0541-434792

96052 BAMBERG, Untere Königsstraße 10, GAMES WORKSHOP, Tel. 0951-202210

99084 ERFURT, Meienbergstraße 20, Tel. 0361-5621656

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50, Tel. 02421-28100, FAX 02421-281020

Danach fährt Grace zurück nach Bayreuth, um sich nach den Wolfsgemälden in der "Singers-Hall" auf Schloß Neuschwanstein zu erkundigen – leider ohne Erfolg. Also geht es zurück nach Schloß Ritter, wo ihr Gerda sagt, daß ein Fax auf dem Postamt angekommen ist. Sie holt es ab – es ist ein Fax von Thomas Chaphill und beinhaltet die Übersetzung von Ludwigs Tagebüchern. Aus dieser erfährt sie über Ludwigs "Doppelleben" und fährt danach nach Bayreuth zurück. Dort zeigt sie Georg das Fax und dieser ihr das Tagebuch von Richard Wagners Ehefrau.

Chapter 5

Nachdem sich Gabriel von der amourösen Nacht erholt hat, fährt er zu Übergrau, um Graces Brief abzuholen. Er liest ihn sich durch. Danach geht er in den Jagdclub, wo er wieder seinen Tape-Recorder an sich nimmt. Da das Band in deutscher Sprache ist, läßt er es von Übergrau übersetzen. Daraus erfährt Gabriel, daß sich von Zell mit Dr.Klingmann über die Ermittlungen/Untersuchungen von Gabriel unterhält. Gabriel bittet Übergrau, seine Sektretärin etwas über die vermißten Personen herausfinden zu lassen. Aus dieser Ermittlung geht hervor, daß die Zwischenfälle in den letzten Jahren stark angestiegen sind. Danach fährt Gabriel zu Kommissar Leber, wo er die Buchhaltungsunterlagen von Grossberg fordert. Da Leber sie jedoch nicht herausrückt, spielt Gabriel Leber ihm das aufgenommene Band vor. Nachdem Leber das Büro verlassen hat, schaut sich Gabriel die Unterlagen an und reißt eine Seite heraus. Anschließend fährt er nach Buchenau zu Dorn. Von ihm erhält er erst einmal eine Abfuhr, weil Grossberg bei ihm Schulden hatte. Gabriel fährt zurück zu Übergrau, den er um 14 000 Mark aus dem Familienvermögen bittet. Bevor er zu Dorn zurückfährt, kauft er noch eine Weißwurst in der Metzgerei.

Mit diesen "Hilfsmitteln" kehrt er zurück nach Buchenau, gibt Dorn das Geld, der ihm daraufhin den Zutritt in sein "Exotisches Tiergehege" erlaubt. Nach der obligatorischen Unterhaltung schaut sich Gabriel den Käfig hinten rechts in der Ecke an, in dem zur Zeit ein Tiger untergebracht ist. Er lockt ihn mit der Weißwurst vom Käfigeingang weg, wo er die Wolfsmarken der vermißten Wölfge findet. Danach fährt er zurück in den Jagdclub, wo alles zur Abreise bereit ist.

In der "Hunting Lodge" angekommen, untersucht Gabriel erst einmal sein Zimmer. Er verläßt es danach und geht in das gegenüberliegende (Preiss' Zimmer), in dem er aus dem Kleiderschrank das Seil mitnimmt.

Er verläßt das Zimmer wieder und geht in das zweite Zimmer auf der linken Seite und unterhält sich dort mit von Aigner (in der Badewanne). Anschließend geht er nach unten, wo er im Schrank die kleine Lampe mitnimmt. Bevor er die Lodge verläßt, redet er noch kurz mit H.Hennemann an der Bar. Dann geht er nach draußen in die Scheune und nimmt dort links die Heckenschere mit. Gabriel geht danach nach rechts in den Wald, wo er auf einer kleinen Lichtung einen Pfotenabdruck entdeckt. Von dieser Lichtung aus geht Gabriel nach Süden und dann nach Osten und entdeckt dort einen weiteren Pfotenabdruck in der mineralhaltigen Erde. Das undurchdringbare Gestrüpp macht er mit der Heckenschere begehbar. Hinter der Hecke entdeckt er eine Höhle.

Jetzt kehrt Gabriel vorerst noch einmal ins Haus zurück, um abermals in Preiss' Zimmer zu gehen. Dort öffnet er das Fenster, bindet das Seil am Fensterrahmen fest und hangelt sich unter Zuhilfenahme des selbigen an der Außenwand entlang. Gabriel öffnet das Fenster zu von Zells Zimmer. Im Zimmer entdeckt er in von Zells Notizbuch einen Erpressungsbrief von Gottberg. Im Bad findet Gabriel unter der Badematte einen Fußabdruck aus der mineralhaltigen Erde im Wald. Nachdem er das Zimmer wieder auf die gleiche Art und Weise verlassen hat, geht er zu Dr.Klingmann (2. Zimmer links) und zeigt ihm die Wolfsmarken. Danach geht Gabriel wieder die Treppe nach unten, wo mittlerweile ein Feuer im Kamin brennt. Bevor er sich auf den Weg in die Höhle macht, nimmt er noch vom Kamin die Streichhölzer mit. In der Höhle angekommen, zündet er die Lampe an und erleuchtet das Loch vor ihm. Darin hockt von Zell und macht sich über einige Leichenteile her (soviel zum Thema "Vermißte Personen"). Nach diesem Schock kehrt er in die "Hunting Lodge" zurück , wo er von Glower (1. Zimmer rechts) informiert.

Von Glower schlägt vor, das Ganze zu "beenden". Nach der Filmsequenz findet sich Gabriel im Wald wieder, verliert von Glower allerdings aus den Augen. Hier unbedingt abspeichern!! Wenn der Wolf (von Zell) erscheint, wendet Gabriel mehrmals den Talisman auf den Wolf an und versucht zur kleinen Schlucht im Wald zu kommen. Bei der Schlucht angelangt, erscheint auch von Glower wieder und wirft Gabriel das Gewehr zu, mit dem er den Wolf/von Zell sofort erschießt. Leider wird Gabriel vorher am Bein verwundet.

Chapter 6

Aus Sicherheitsgründen hat Grace Gabriel im Rathauskeller in Rittersberg versteckt. Auf dem Postamt in Rittersberg holt Grace einen Brief von von Glower ab; aus dem Brief erfährt Grace, daß sich Gabriel bei Vollmond ebenfalls in einen Wolf verwandeln wird. Danach geht Grace in den "Goldenen Löwen", um dort Fr.Smith den Brief zu zeigen. Bevor sie geht, nimmt sie noch eines der Brötchen von dem Tisch mit. Anschließend kehrt sie wieder zum Schloß zurück, wo sie aus Gabriels Schlafzimmer einen Kopfkissenbezug mitnimmt. Danach macht sie sich wieder auf den Weg nach Rittersberg, wo sie die Taube in Gabriels Versteck mit dem Brötchen anlockt und dann in den Kopfkissenbezug steckt. Ist das getan, fährt Grace nach Altötting, um sich in der dortigen Kirche die Marienbilder und die silbernen Körperteile anzuschauen. Im Priesteramt kauft Grace eine Flasche Weihwasser. Grace spricht den Priester auf "Ludwigs Herz" an; er gibt ihr jedoch nur eine Gebetskarte, die sie erst nach Ende des Gottesdienstes verwenden kann. So fährt Grace nach Neuschwanstein, um das Schloß nach den einzelnen Akten der Wagner-Oper abzusuchen (die Lage der Verstecke erfährt sie aus einem Traum). Einen Akt findet sie rechts vom Altar in der Grotte; den anderen im Schlafzimmer links vom Eingang zur Kapelle. Die Wächterin lockt sie mit einem Trick weg – sie schüttet etwas von dem Weihwasser auf den blauen Stuhl im Vorzimmer und ruft die Wächterin. Danach geht Sie zurück ins Schlafzimmer, wo sie den zweiten Akt aus seinem Versteck holt. Anschließend kehrt sie in die "Singer-Hall" zurück und läßt die Taube in einem Seitentrakt frei. Da sich auch hier der Wächter um die Taube kümmert, bereitet es Grace keine Schwierigkeit, auch den dritten Akt zu holen. Jetzt fährt Grace zurück nach Rittersberg, wo sie von Wolfgang Ritters Grab das silberne Herz holt. Vorher fragt sie Gerda allerdings noch um Erlaubnis. Dann fährt sie wieder nach Altötting und gibt dem Pfarrer die Gebetskarte. In der Kirche legt Grace das Herz rechts vom Priester in den Korb, worauf sie eine Erscheinung hat. Grace öffnet die Türe rechts vom Urnenregal und nutzt die kurze Dunkelheit dahingehend aus, daß sie den Stuhl unter dem Regal in Position schiebt und sich das "Herz" aus der Urne links unten holt. Dieses bringt sie dann nach Bayreuth zu Georg.

Georg inszeniert daraufhin die Oper "Der Fluch des Engelhart". Im Foyer des Wittelsbacher Theaters nimmt sich Grace ein Pro-

grammheft und liest es durch. Danach geht sie nach rechts ins Büro (untere Türe), wo sie Gabriel untergebracht hat. Hier spricht sie mit Gabriel. Von der Pinwand nimmt sie den Sitzplan des Theaters mit. Vom Tisch greift sie sich das Opernglas sowie die Liste der offenen Punkte. Das schwarze Ballkleid benötigt sie vorerst nicht. Danach geht sie im Foyer durch die große Tür in das Auditorium und spricht dort mit Georg und den Beleuchtungstechnikern. Anschließend vergleicht sie den Sitzplan (X) mit Wagners Diagramm. Danach geht Grace wiederum im Foyer die Treppe nach unten in den Heizkeller und schaufelt einige Kohlen in den Kessel. Nachdem das erledigt ist, stellt sie den Hebel auf "hoch" und drückt die "Automatik" (jetzt dürfte es Gabriel etwas wärmer sein). Danach geht Grace nach links, bis sie in einem Raum ein Gitter (Luftschacht) entdeckt. Von hier aus läuft sie nach Norden, und findet dort die Tür zur Theaterrequisite. Von hier aus einen Raum weiter nach Norden und dann nach Osten entdeckt Grace einen Schlüsselkasten, aus dem sie den darin befindlichen Schlüssel mitnimmt. Zurück im Requisitenraum nimmt Grace in der linken Ecke das "Privat"-Schild. Mit dem Schlüssel schließt sie die Tür ab. Dann geht sie die Treppe hoch, die sie "Backstage" führt, wo sie bei den Flaschenzügen das Seil mitnimmt. Diese Räumlichkeit verläßt sie nach links und kommt so auf der anderen Seite des Auditoriums heraus. Wieder im Foyer angelangt, geht Grace die große Treppe nach oben; dort öffnet sie die doppelschwingige Tür und vergleicht noch einmal den Sitzplan (das X entspricht der Mittelloge); danach geht sie den Gang hinunter in den "Spotroom". Hier richtet sie den Scheinwerfer auf die Mittelloge aus. Im Anschluß daran geht Grace die Treppe hinunter und zeigt dem Platzanweiser auf dem Sitzplan genau, wo er von Glower und Kommissar Leber hinsetzen soll. Grace schaut dann noch einmal kurz bei Gabriel vorbei und bringt ihn in den Requisitenraum. Dann zieht sie sich das Ballkleid an. Danach geht sie wiederum in den "Spot-Room", um sich mit dem Opernglas zu vergewissern, ob von Glower wirklich in der Mittelloge Platz genommen hat. Um ihn dort auch wirklich festzuhalten, bindet sie mit dem Seil die Türgriffe der Mittelloge zusammen und hängt darüber hinaus das "Privat"-Schild an die Tür.

In der Zwischenzeit versucht Gabriel aus seinem "Gefängnis" herauszukommen. Er verschiebt den Schrankkoffer links in der Ecke und legt einen Luftschacht frei. Das Gitter



Telefon 0 63 41-8 79 93
FAX 0 63 41-8 83 32

Viele weitere Spiele(> 600 Titel) ab Lager lieferbar.

Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.-21 Uhr
Hindenburgstr. 43,
76829 Landau

AH 64 Longbow /D*	89,90	Indy Car Racing 2 /D	89,90	Silent Hunter /D	89,90
Alone i. t. Dark 1&2 /D	59,90	Jagged Alliance /D	89,90	Silent Thunder (Win 95) /A	89,90
Apache Longbow /D o E	79,90	3D Lemmings /A	89,90	Sim City 2000 Coll. /D	94,90
Ascendancy /D	89,90	Little Big Adventure 2 /D*	99,90	Simon t. Sorc. 2 & T-Shirt/D	89,90
A.T.F. Adv. Tact. Fighters /D	89,90	Magic the Gathering /D	99,90	Star Trek 2- Final Unity /D	89,90
Battle Isle 3 /D	84,90	Manic Karts /A	39,90	Stonekeep /D	99,90
Bermuda Syndrome /D	89,90	Master of Orion 2 /D	89,90	Teamchef /D	89,90
Betrayal at Krondor /D	79,90	Mechwarrior 2 Lim. Ed./D	89,90	Terminator Future Shock /D	89,90
Civilization 2 /D	94,90	Mechwarrior 2 Miss. /A	49,90	Terra Nova /D*	94,90
CivNet /D	94,90	Megapack 3	79,90	T.F.X Eurofighter 2000 /D	89,90
Command & Conquer / D od. E	89,90	Megapack 4	79,90	The Dig /D*	84,90
Command & Conquer Miss. /D	29,90	Megapack 5	89,90	The Need for Speed /D	79,90
Conquest o t New World /D	89,90	Mission Critical /A	89,90	This Means War /D	89,90
Cronicles o t Sword /A	84,90	NBA Live '96 /A	89,90	Top Gun /D	94,90
Crusader - No Remorse /D	89,90	Panzer General 2 /A	79,90	UFO 2- X-COM /D	69,90
Cyberia 2 /D	89,90	Pax Imperia /D*	94,90	Urban Runner /D *	89,90
DSA 3 /D*	94,90	PGA Tour '96 /A	89,90	Warcraft /A	86,90
Defcon 5 /A	74,90	Phantasmagoria /D od. E	89,90	Warcraft 2 /D od. /E	89,90
Descent 2 /A	89,90	Pitfall (Win 95)	84,90	Warhammer /D	79,90
Die Fugger 2 /D	89,90	Pole Position /D	89,90	Wing Commander 4 /D	109,90
Die Siedler 2 /D	84,90	Police Quest SWAT /D	89,90	Worms /D	74,90
Duke Nukem 3D /A	89,90	Pro Pinball - The Web /A	69,90	Worms - Reinforcements /D	49,90
Earthsiege 2 Skyforce /D	89,90	Psychic Detective /A	89,90	"Z" /D*	9,90
Earthworm Jim (Win 95)/D	79,90	Rayman /D	74,90	Zork Nemesis /D*	89,90
Fifa Soccer '96 /D	89,90	Rebel Assault 2 /D	89,90	**Auszug aus unserem**	
Formula One GP 2 /D*	99,00	Riddle of Master Lu /D	89,90	**Gesamtsortiment**	
Gabriel Knight 2 /D	94,90	Ripper /D	89,90	**Lösungen (Hint Shop,**	
Hexen /E	64,90	Schleichfahrt /D*	89,90	**Magic Line)**	**DM 17,90**
Hugo 3 (neue Levels!) /D	69,90	Shannara /D*	89,90		

Bei Order bis 16 Uhr, Lieferung binnen 2 Werktagen. Versandkostenpauschale (incl. Sicherheitskarton): 15,-DM. Vorkasse: 8,- DM. Ab 250,- DM Portofrei. Es gelten unsere AGB. D=deutsche Version, A=deutsche Anleitung, E=englische Version. Irrtümer vorbehalten Inh. Thomas Odrich

HINT-BOOKS

Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** *(incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - Rollen- und Strategiespielen.*

HINT Books

! Schnuppermonat !

In diesem Monat bieten wir Ihnen unsere Lösungshefte zum sensationellen Kennenlernpreis von nur *9.95DM* an (statt bisher 15DM)

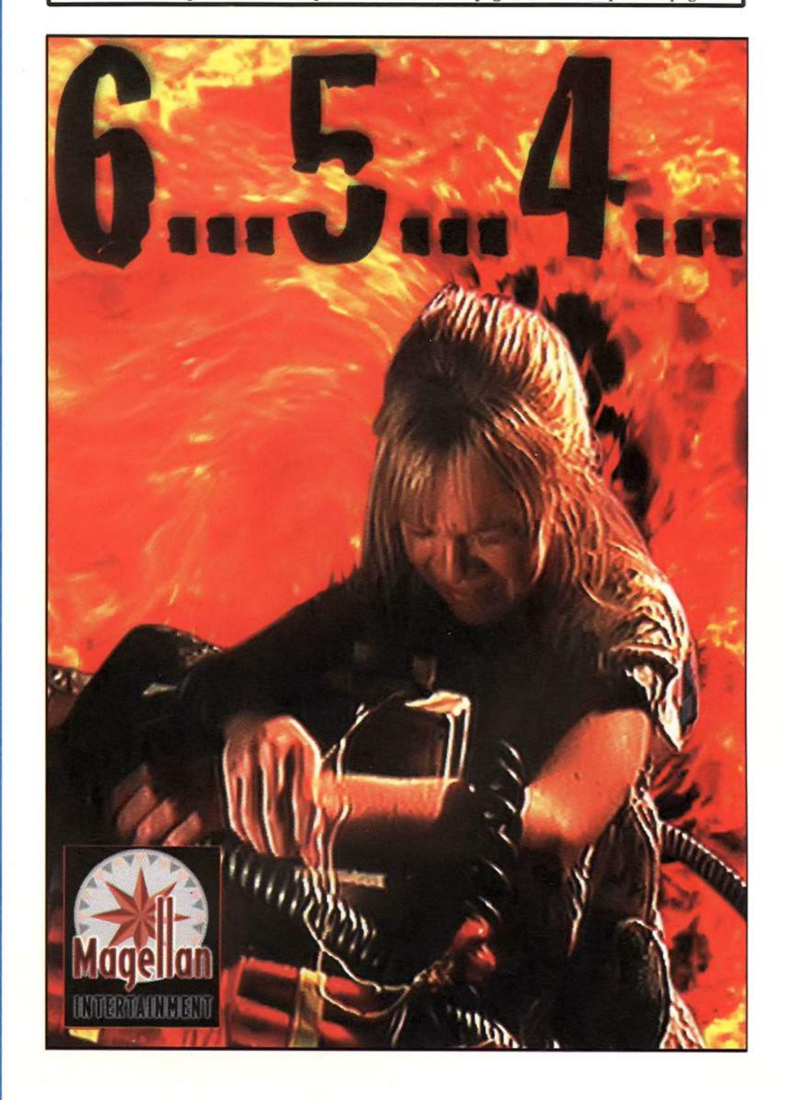
Sie erhalten bei uns Lösungen zu weit über 200 Spielen, die einen detailierten Lösungsweg gegebenenfalls mit Karten beinhalten. Die Hefte sind sehr umfangreich beschrieben und beinhalten mitunter mehrere Lösungen. Unsere Lösungen erscheinen spätestens 1 Woche nach Erscheinen des jeweiligen Spieles, wodurch jeden Tag Neuerscheinungen möglich sind. Sind Sie an einer Lösung zu einem aktuellen Spiel interessiert, rufen Sie uns doch einfach an !

Sie erhalten unter anderem Lösungen zu: Albion, Alien Virus&Burn Cycle, Anvil of Dawn, Chronomaster, Entomorph, 11th Hour&7th Guest, Frankenstein, Imperium Romanum, Knights Chase (Time Gate), Shanara, Shivers, Stonekeep, Touche, Command&Conquer2, Cybermage, Futurshock, SWAT, Warcraft 2, Maniac Mansion 1&2, Eye of the Beholder 1-3, Lands of Lore

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Bestellen Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 9.95 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse . Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

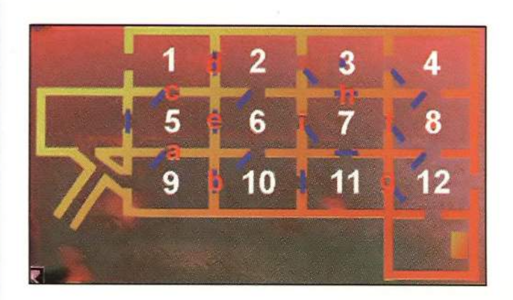
Magic Line c/o Markus Müller Nordbahnstraße 11 13409 Berlin Tel/Fax: 030/4911785 oder Tel: 0172/3911072

Internet Adr.: http://ourworld.compuserve.com:80/homepages/stefan_kempf/homepage.htm



davor entfernt er mit seinem Dolch. Er steigt in den Schacht und entdeckt einen Weg nach draußen auf die Straße. Da er dort allerdings nicht hin will, geht er nach Norden die Treppe nach oben hinter die Bühne. Dort nimmt er die Rolle Klebeband an der Stelle mit, wo Grace vorher das Seil mitgenommen hatte. Danach geht Gabriel in den Umkleideraum rechts neben der Treppe. Dort schnappt er sich das Engelhart-Kostüm von dem Kleiderständer, das er anzieht und greift noch die Puderdose auf dem Waschtisch. Just in diesem Moment ist der 2. Akt der Oper zu Ende. Bevor sich Gabriel hinter der Spanischen Wand versteckt, verschmiert er noch etwas Puder auf dem Spiegel. Wenn der echte Engelhart-Darsteller hereinkommt und sich hinsetzt, überrascht ihn Gabriel und fesselt und knebelt ihn mit dem Klebeband.

Nach Gabriels kurzem Bühnenintermezzo verwandelt er sich in einen Wolf, der von Glower – mittlerweile zum "Schwarzen Wolf" geworden – in den Keller des Theaters verfolgt. Im Keller besteht die Aufgabe für Gabriel darin, von Glower in den Heizkeller H zu locken. Dazu schließt Gabriel die Türen, indem er die Haltezapfen mit seiner Schnauze (Gabriel ist ja nun als Wolf unterwegs) entfernt. Die Zapfen zieht er jetzt in der mit den Buchstaben angegebenen Reihenfolge aus ihren Halterungen (das ist natürlich nur einer von mehreren möglichen Lösungswegen).



Sitzt von Glower/"Schwarzer Wolf" dann im Heizkeller (Raum 12) fest, unbedingt abspeichern!! Wenn Kommissar Leber dann mit Grace in den Heizkeller kommt, zuerst Grace und danach den Heizkessel anklicken, worauf Grace den Kessel dann öffnet; danach gibt sie das Kommando sofort wieder an Gabriel zurück.

Wenn der "Schwarze Wolf" zum Sprung ansetzt und vom Boden abhebt, sofort losspringen (schwarzen Wolf anklicken) und in das Feuer stoßen. Danach läßt sich der Abspann von "Gabriel Knight II – The Beast within" in aller Ruhe genießen und auf ein weiteres Werwolf-Epos voller knackiger Rätsel hoffen.

WipEout

Christian Strähler aus Nörten-Hardenberg ist ein absoluter WipEout-Fan (unser Chef übrigens auch). Er kann deshalb zu jeder Strecke detaillierte Pilotentips geben, mit deren Hilfe auch Euer Gleiter demnächst als Erster über die Ziellinie gehen sollte.

1. ALTIMA

1) Haltet Euch in der ersten Kurve am rechten Rand, so daß Ihr in der R-Kurve rechts am doppelten Turbo-Pfeil vorbeifliegen könnt. Haltet Euch dann links, damit ihr nach der Steigung den T-Pfeil am linken Rand erwischt.

2) Kurz vor dem Sprung die Gleiternase runtersenken und kurz vor Ende des Gefälles die Gleiternase wieder in normale Position bringen.

3) Turbo in der Steigung nach dem Tunnel einsetzen.

4) In der Mitte der Steilkurve bleiben und leicht nach außen treiben lassen (nur kleine Korrekturen vornehmen, keine starken Lenkbewegungen), damit Ihr am Ende ohne große Lenkbewegungen in die Gerade einfahren könnt.

5) Nehmt den Tunneleinflug außen, dann die L-Kurve am inneren linken Rand.

2. KARBONIS

1) Steuert die ersten Kurven so, daß Ihr vom Ende der einen in die Innenseite der anderen hineingetrieben werdet (Diagonale von der Innenseite der einen zur Innenseite der anderen Kurve).

2) Nehmt die Kurve aus dem Tunnel heraus ganz innen, steuert vor, um den Turbo links dahinter zu bekommen.

3) Lenkt dann direkt nach rechts, nehmt die erste R-Kurve ganz innen, damit Ihr die doppelten T-Pfeile am äußeren rechten Rand der anschließenden L-Kurve erwischt.

4) Nehmt die scharfe L-Kurve von der Mitte aus, lenkt dann nach rechts gegen.

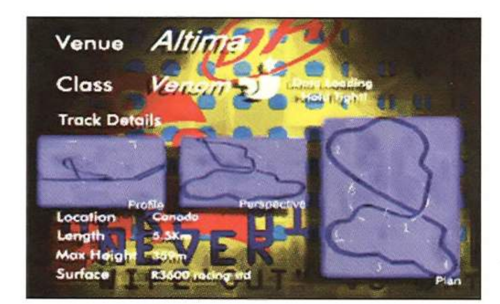
5) Die letzten sich abwechselnden Steilkurven wie bei Punkt 1 beschrieben nehmen. Die letzte Kurve vor der Zielgeraden so weit innen wie möglich fahren, bereits kurz vor dem Kurvenende einen Turbo zünden.

3. TERRAMAX

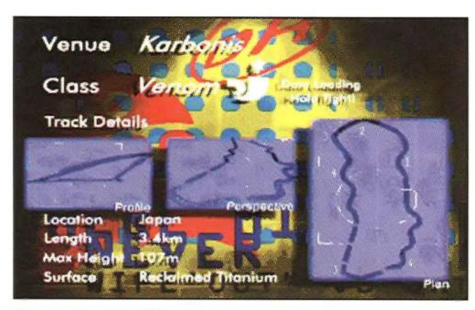
1) Am Ende des Anstiegs links halten, um den doppelten T-Pfeil mitzunehmen.

2) Erstes leichtes L-Bremsen.

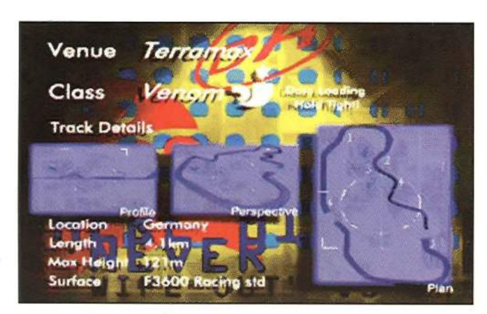
3) Auf den rechten Rand der L-Kurve zufliegen, vor dem Anecken L-Bremsen und scharf links lenken.



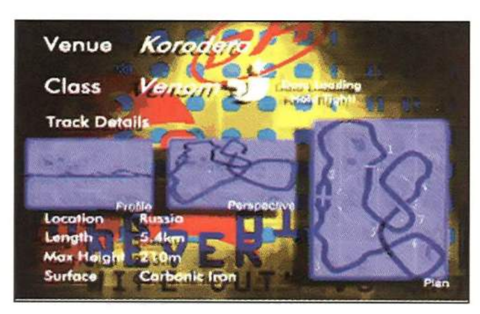
Strecke 1: Altima



Strecke 2: Karbonis



Strecke 3: Terramax



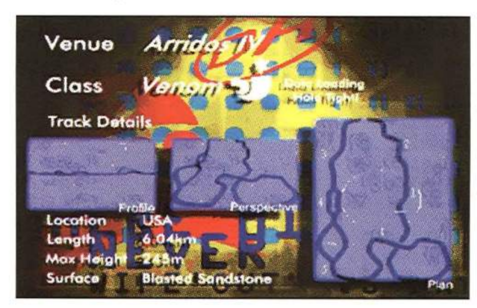
Strecke 4: Korodera

4) Innen halten, damit ihr auf keinen Fall den doppelten T-Pfeil erwischt. Auf der Höhe des ersten Pfeils R-Bremse und nach rechts lenken. Die folgende L-Kurve von außen anfliegen, vor der Kurve schon L-Bremse drücken und lenken.

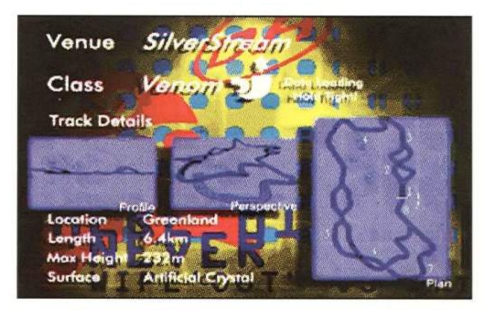
5) Nach dem Sprung in die Bahnmitte steuern, um dann in der Kurve scharf nach innen ziehen zu können. An den linken Rand der Strecke lenken, um den dreifachen T-Pfeil richtig anfliegen zu können. Nach dem Pfeil versuchen, den Gleiter in der Mitte der langgezogenen R-Kurve zu halten.

6) Den Turbo nach dem Sprung auf der Zielgeraden benutzen.

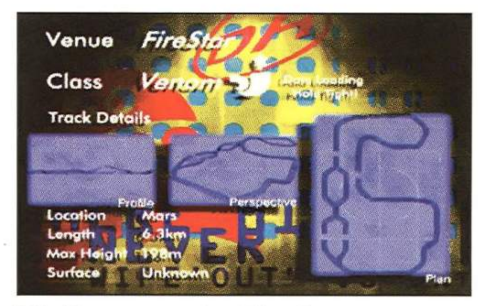




Strecke 5: Arridos IV



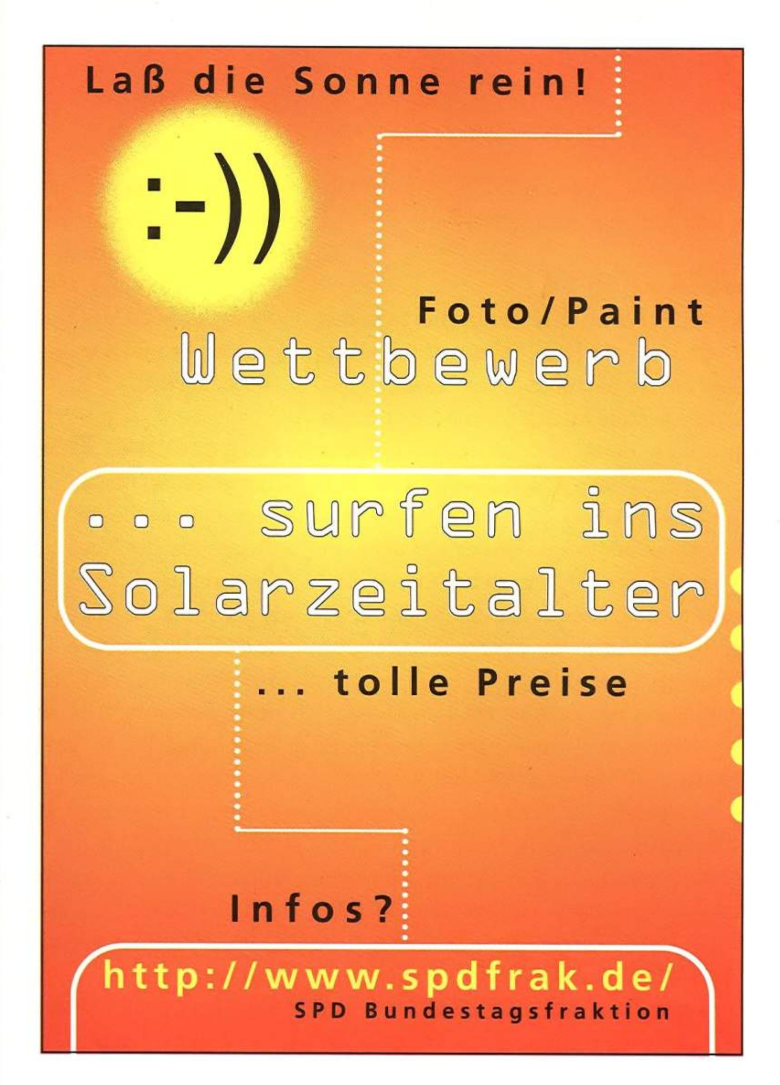
Strecke 6: Silver Stream



Die Bonusstrecke: Fire Storm

4. KORODERA

1) Die erste scharfe L-Kurve von außen anfliegen, dann scharf nach links lenken, so daß Euer Gleiter am linken Fahrbahnrand aus der Kurve herauskommt, die zweite dürfte kein Problem darstellen.
2) Fliegt auf die Mitte der Abzweigung (Mauer) zu und lenkt erst im letzen Moment nach rechts.
3) Fliegt die L-Kurve von der Mitte her an, lenkt scharf nach links, so daß Ihr nach rechts auf die zweifachen T-Pfeile getrieben werdet.
4) Die erste Steilkurve von der Mitte nehmen, die zwei folgenden von ganz innen.
5) Achtet beim Sprung darauf, daß Ihr nicht in die Nähe der beiden Kamine kommt, auf keinen Fall vor oder während des Sprungs den Turbo nehmen.
6) Fliegt bei der Steigung weit rechts, damit Ihr im oberen Teil den T-Pfeil erwischt. Nehmt die erste L-Kurve ganz innen, damit Ihr links die dreifachen T-Pfeile mitnehmt.
7) Setzt am Anfang der R-Kurve leicht die R-Bremse ein, um das hohe Tempo herabzusetzen, versucht, Euch in der Mitte der Gleit-





bahn zu halten, um den T-Pfeilen zu entgehen. Den Turbo im Tunnel zünden.

5. ARRIDOS IV

1) Nach der ersten R-Kurve direkt zwischen Mitte und linkem Rand lenken. Jetzt könnt Ihr fast ohne zu steuern durchfliegen.
2) In der ersten Tunnelrechtskurve innen links halten, damit Ihr die scharfe L-Kurve ganz innen nehmen könnt. Zündet nach dem Sprung den Turbo.
3) Drückt schon am Ende der L-Kurve vor dem Sprung die Gleiternase nach unten und lenkt nach links, damit Ihr den T-Pfeil erwischt. Richtet kurz vor der Streckenteilung die Nase wieder auf.
4) Fliegt erst links und dann rechts.
5) Die L-Kurve im Tunnel bereits vorsteuern.
6) Nehmt die R-Kurve soweit innen wie möglich, damit Ihr den dreifachen T-Pfeil am rechten Rand mitnehmen könnt.
7) Unterschätzt die R-Kurve im Tunnel nicht! Wer hier aneckt verliert sehr viel Zeit.

6. SILVER STREAM

1) Korrigiert direkt nach dem Start die Flugbahn leicht nach rechts, sonst eckt Ihr sofort an.
2)Nehmt die linke Strecke. Fliegt nach dem Sprung erst geradeaus weiter und steuert kurz vor dem Wiederaufsetzen nach links. Haltet Euch am linken Rand, damit Ihr Euch ohne zu bremsen wieder problemlos in die Geradeausspur einfädeln könnt.
3) Beginnt schon in der ersten leichten L-Kurve mit den L-Bremsen, fliegt rechts an den zwei T-Pfeilen vorbei. Beginnt kurz danach zu bremsen und zu lenken. Nehmt die R-Kurve durch R-Bremse und starker Lenkung ganz innen, damit Ihr die Zwei T-Pfeile rechts erwischt.
4) Beim letzten der drei T-Pfeile L-Bremse und Lenkung einsetzen, dann unbedingt den T-Pfeil am linken Rand der Steigung mitnehmen oder Turbo einsetzen.
5) Nehmt beide Male die linke Strecke.
6) Lenkt innen um die Ecke herum, damit Ihr die beiden T-Pfeile erwischt.
7) Direkt nach der R-Bremse (+Lenkung) müßt Ihr mit einem L-Bremsmanöver (+Lenkung) beginnen. Erwischt die zweifachen T-Pfeile am linken Rand. Die beiden anderen Kurven dürften durch Einsatz der R- bzw. L-Bremse kein Problem mehr sein.
8) Lenkt direkt nach den drei T-Pfeilen nach rechts, sonst eckt Euer Gleiter noch auf der Zielgeraden an.
Die Streckentips gelten nur für den AG-Systems.

Mit Feisar braucht man die Kurven nicht so extrem zu nehmen, bzw. teilweise keine Luftbremsen zu benutzen.
Mit Auricom und Quirex muß stärker vorgesteuert werden, die Kurven sollten extremer genommen und der Luftbremseneinsatz verstärkt werden.

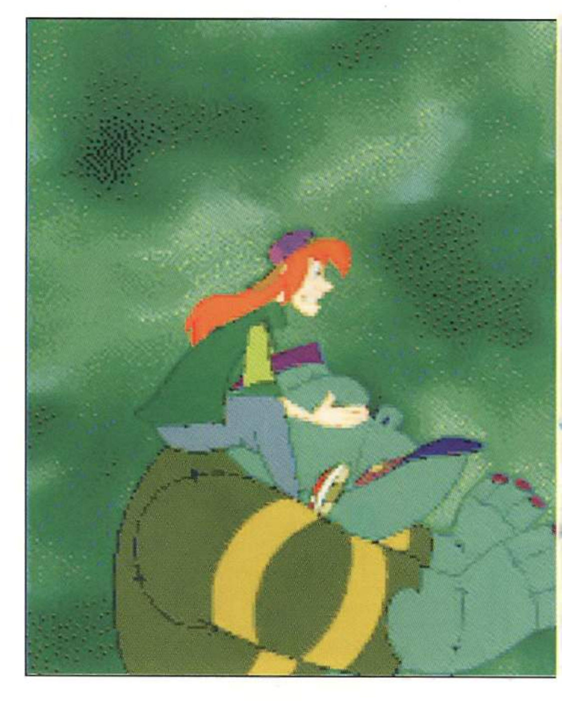
Allgemeine Tips:

Zuerst solltet Ihr einen Feisar-Gleiter nehmen und mit diesem so lange Single-Rennen fliegen bis Ihr Euch unter den ersten fünf plazieren könnt. Am besten entscheidet Ihr Euch jetzt für einen AG-Systems-Gleiter und fliegt damit so lange auf der ersten Strecke im Time-Trial Mode, bis Ihr Euch unter den ersten Dreien plaziert habt.
Jetzt könnt Ihr eigentlich mit allen Gleitern nach kurzer Eingewöhnungsphase fliegen:
AG-Systems: Schnell, gefühlvoll zu lenken – der beste Gleiter.
Auricom: Durch die schlechte Beschleunigung langsamer und träger als der AG.
Quirex: Sehr schlechte Beschleunigung, nicht lenkbar.
Feisar: Zu gute Lenkung – übersteuert oft, für vordere Plazierungen zu langsam.

Beim Start die rote Energieleiste so halten, daß die letzten beiden Kästchen noch leer sind und bei grünem Licht dann Energie geben, um schnell auf Geschwindigkeit zu kommen.
Die Kurven lassen sich nicht mit einer Lenkbewegung meistern, ständige leichte Korrekturen ohne ruckartige Lenkbewegungen führen zu guten Zeiten.
Wenn man alle Strecken der Venom-Class gemeistert hat, darf man die Firestar-Bonus-Strecke fahren und danach die Strecken in der Rapier-Class zu einer anderen Tageszeit und auch bei anderen Streckenverhältnissen fahren.

Brain Dead 13

Lance´ Sterbesequenzen sind zwar umwerfend komisch in Szene gesetzt, nach dem 623. Ableben innerhalb einer Stunde wirft jedoch selbst der abgebrühteste Readysoft-Fan das Handtuch. Abhilfe schafft da der Walkthrough direkt von Empire, mit dem das Spiel trotzdem schwer genug bleibt.
Der schnellste Weg durch das Schloß:
FLUR: links, oben, links
KONSERVATORIUM: links, rechts, Feuer, oben, links



Auf dem Rücken von Moose ist exaktes Timing gefragt: Zwischen zwei Laternenmasten genau einmal in die richtige Richtung drücken

FLUR: links, links
ROTE HEXE: oben, rechts, Feuer, rechts, rechts, rechts, unten, rechts, oben, Feuer, oben, rechts, rechts, Feuer
FLUR: rechts
VIVI: oben, Feuer, links (Rasur), Feuer, rechts, rechts, rechts (Maniküre), oben, links, oben, rechts, links, oben, links ,rechts (facial) Feuer, Feuer, links
FLUR: oben, rechts
BLAUE HEXE: oben, links, Feuer, links, links, links, unten, links, oben, Feuer, oben, links, links, Feuer,
FLUR: rechts
KONSERVATORIUM: rechts, links
FLUR: rechts
SCHLAFZIMMER: unten, Feuer, Feuer, Feuer, rechts
BÜCHEREI: unten, oben, rechts
FLUR: oben
GARTEN: rechts, rechts, oben, links, links, links, links, unten, unten, rechts, oben, oben
Statue: links, links, links, links, Feuer, rechts, Feuer, unten, Feuer, Feuer, rechts, links, rechts, Feuer, Feuer, Feuer, rechts, Feuer, Feuer,
FLUR: links
BÜCHEREI: unten, links, Feuer, Feuer, oben, oben
FLUR: links
KONSERVATORIUM: links, rechts, Feuer, oben, links
FLUR: oben



<u>MOOSE</u>: rechts, Feuer, oben, rechts, rechts, links, rechts, oben, Feuer, rechts, unten, oben, oben, unten, unten, links, rechts, oben, links, rechts, oben, links, rechts, rechts,
<u>FLUR</u>: links, oben
<u>FRITZ</u>: Feuer, links, Feuer, Feuer, Feuer, links, Feuer, rechts, links, rechts, links, Feuer, rechts, Feuer, links, Feuer, rechts, Feuer, links, rechts, links, rechts, Feuer
<u>BRAIN</u>: links, rechts, rechts, unten, links, rechts, unten, Feuer, rechts, oben, unten, Feuer, unten, Feuer, Feuer, Feuer, Feuer,

Sensible World of Soccer

Stefan Löffler aus Weilheim hat eine innige Beziehung zur Taste "R" seines Keyboards. Sogar Geld verdient er damit.

1. Läuft die 89. Minute eines Matches und der Gegner drängt auf den Ausgleich, so schaut er nach Drücken der Replaytaste (eben "R") dumm aus der Wäsche, da das Spiel danach abgepfiffen wird.

2. Diese Aktion erfordert etwas mehr Übung: Macht Ihr einen Weitschuß auf das gegenerische Tor, haltet die Feuertaste gedrückt und greift wieder zum Allheilmittel namens Replaytaste. Die Wiederholung wird durch den Feuerknopf sofort abgebrochen, so daß Ihr Euch wieder mitten im Spiel befindet. Dies hat der gegnerische Torwart jedoch scheinbar nicht mitbekommen, der wie angewurzelt stehen bleibt, wodurch der abgegebene Schuß seinen Weg ins Tor finden müßte.

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette:	
Das Dschungelbuch	H 49,90
Dungeon Master 2	D 79,90
Hugo	D 59,90
Pole Position	***D 79,90***
Simon the Sorcerer 2	D 78,90
Worms	D 66,90

PC- Spiele CD - Rom:	
3D Lemmings	H 69,90
Afterlive*	***E 71,90***
Albion	D 82,90
Angel Devoid	E 63,90
Anvil of Dawn*	***D 71,90***
Azraels Tears*	D 69,90
Baldies*	***D 64,90***
Battle Cruiser 3000ad*	D 64,90
Battle Isle 3	D 72,90
Bernhard Langer Golf*	D 64,90
Big Red Racing	D 72,90
Braindead 13	D 66,90
Burning Steel 4	D 69,90
Caesar II	D 76,90
Chewy - Esc. von F5	D 62,90
Civilisation 2	***D 77,90***
Comix Zone	D 56,90
Command & Conquer	***D 82,90***
C+ConquerMissiondisk	D 32,90
Conqu.o.t.new World*	***D 84,90***
Crusader- no remorse	D 79,90
Cyber Judas*	E 79,--
Cybermage Darkl.Aw.	D 79,90
Cyberia 2*	***D 74,90***
Cyril Cyberpunk	H 49,90
Death Gate*	D 78,90
Deathkeep (AD&D)*	H 69,90
D.Space 9: Harbinger	***H 73,90***
Der Planer 2*	D 69,90
Descent 2	***H 84,90***
Descent 2 Mission B.*	H 39,90
Destruction Derby	H 88,90
Die Fugger 2	***D 79,--***
Die Siedler 2*	***D 72,90***
Discworld	D 76,90
DSA 3: Schatten ü.R.*	D 76,90
Duke Nukem 3D*	***H 79,90***
Earthsiege2:Skyforce*	***H 72,90***
Earthw. Jim - Win95	D 66,90
Earthworm Jim 1+2*	D 65,90
Ecco the Dolphin	D 56,90
Electr.Arts Classics (z.B.Fifa Soccer 95, L.Big Adventure, Magic Carpet Plus, NHL Hockey 95, Theme Park)	je 32,90
Elisabeth 1*	D 84,90
Euro 96*	D 69,90
F1 Grand Prix 2*	***D 97,90***
F1 Manager 96*	***D 73,90***
Fast Attack	D 64,90
FIFA Soccer 96	D 79,90
Gabriel Knight 2	D 84,--
Grand Prix Manager	D 82,90
Hugo 3	D 72,90
Indy Car Racing 2	***D 69,90***
Into the Void*	***D 71,90***
Kingdom of Magic*	D 69,90
Lode Runner On-Line	D 76,90
Mad TV 2*	D 69,90
Mag	***D 71,90***
Manic Karts	***D 36,90***
Master of Antares*	***D 84,90***
Mechwarrior 2 Sp.Ed.	D 79,--
Megapack 5	H 79,90
Monopoly	D 63,90
Myst Special Edition 2	D 67,90
NBA Jam T.E.	H 84,90
NBA Live 96	***D 79,90***
Need for Speed	D 79,90
Normality*	***D 71,90***
Organic Art*	***D 56,90***
Panzer General 2	H 69,90
PGA European Tour	***D 79,90***
Phantasmagoria	D 84,90
Pinball Wizard 2000	D 67,90
Pitfall: D.Maya-Abent.	D 78,90
Pole Position	***D 84,90***
Police Quest SWAT	***D 79,--***
Pro Pinball: The Web	D 56,90
RAN Trainer 2	D 69,90
Rayman	***D 59,90***
Rebel Assault 2*	***D 79,90***
Red Ghost	D 79,--
Riddle of Master Lu*	***D 76,90***
Ripper*	D 79,90
Rise o.t. Robots 2	***H 84,90***
Shannara*	D 78,90
Shellshock*	D 78,90
Shivers	D 76,90
Shockwave	D 79,90
Silent Hunter*	D 69,90
Silent Thunder*	***H 79,--***
Simon 2 mit T-Shirt	***D 67,90***
Space Bucks	D 64,90
Speed Haste*	H 56,90
Spycraft	***E 79,--***
Star Trek:A final unity	D 72,90
Steel Panthers	D 69,90
Strike Base*	D 64,90
Teamchef	D 83,90
Terra Nova (D*)	***H 73,90***
Terminator Fut.Shock	***D 76,90***
Tie Fighter Coll.*	D 73,90
TFX: Eurofighter 2000	D 82,90
The Dig*	***D 79,90***
This means War!	D 84,90
Thunderhawk 2	D 76,90
Tilt	D 56,90
Top Gun-Fire at Will	***D 96,90***
Torins Passage	D 82,90
Total Distortion*	D 69,90
Touché - 5th Musket.	D 72,90
Track Attack	***D 71,90***
Trivial Pursuit	D 76,90
Tyrian	***H 69,90***
Warcraft 2	***D 73,90***
Warcraft 2 Exp.Disk*	***D 32,90***
Warhammer	D 69,90
Wing Commander 4	***D 97,90***
Worms	D 66,90
Worms Data:Reinforc.	***D 39,90***
WWF Wrestlemania	D 84,90
Z*	D 75,90
Zork Nemesis (D*)	E 79,--

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u.Lösungen.

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch.Handbuch
D komplett deutsche Version
Nachnahme + 10,90 +3.-Zahlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden
Annahmeverweigerung: 15.-- Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten



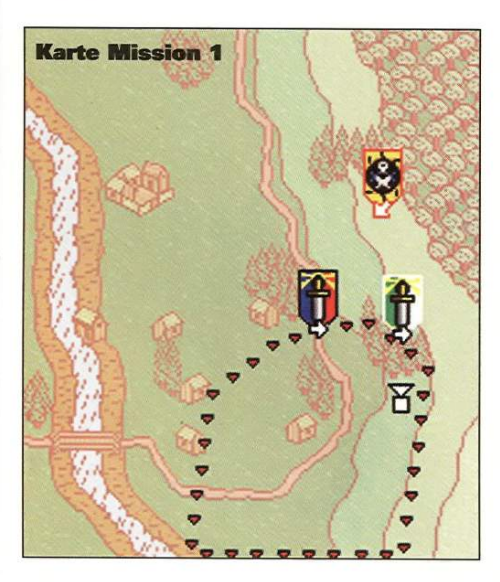
Warhammer – Shadow of the Horned Rat

Roman Beck und Nils B. Bremer aus Offenbach ließen sich keine Hörner aufsetzen und gewannen alle Schlachten im Handumdrehen. Diesmal gibt´s die ersten zehn Missionen, in der nächsten Ausgabe folgt dann das zweite und auch letzte Zehnerpack.

Allgemeine Tips:

Die Artillerie ist unentbehrlich, daher lieber eine Schlacht nochmal probieren, als mit einer Kanone weniger weiterzumachen.
Nachtgoblins nie zu nahe herankommen lassen, da diese sonst die Fanatics losschicken, was sehr unangenehme Folgen haben kann. Also, Bogenschützen zuerst auf die Nachtgoblins!
Immer eine Infanterieeinheit bei den Geschützen lassen, sie sind sonst sehr wehrlos.
Trolle und Lindwürmer bevorzugt angreifen, da diese Eure Einheiten leicht in die Flucht schlagen.
Wenn möglich mit der Kavallerie zur Seite reiten und die gegnerische Einheit frontal mit der Infaterie, dann mit der Reiterei von der Seite angreifen. Dadurch könnt Ihr die feindliche Einheit zum Rückzug zwingen und müßt sie dann nur noch überreiten.

1. Mission: Protect Schnappleburg (100/400)

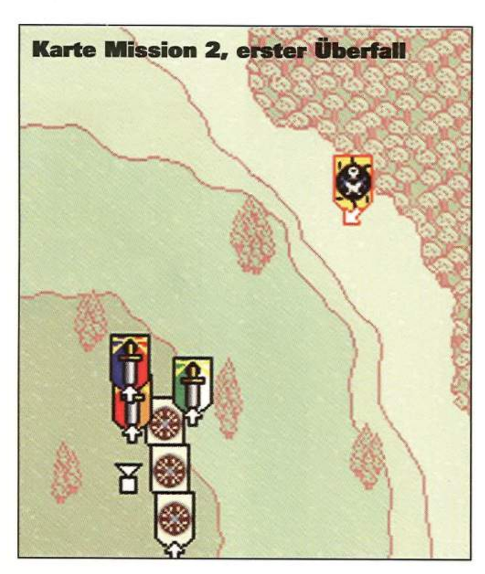


Auftrag: Das Dorf Schnappleburg vor Grünlingen beschützen.
Truppen: Alle Verfügbaren
Gegner: 20 Goblins, 12 Wolfsreiter
Magischer Gegenstand: Sword of Might
Aufstellung: siehe Karte
Taktik: Die Infanterie schnappt sich das Sword of Might, das Ihr an seinem Blinken erkennt, und greift mit Hilfe der Potion of Strenght die nahenden Goblins an. Die Wolfsreiter bekämpft Ihr mit der Kavallerie, die den Grudgbringer einsetzt. Wenn die Wolfsreiter in die Flucht geschlagen sind, greift Ihr mit der Kavallerie ebenfalls die Goblins an, die dürften dann keine Chance mehr haben.
Geschätzte Verluste: Kavallerie circa 1 bis 2, Infanterie 1 bis 2.
Sold: 400 (bei unbeschädigtem Dorf)

2. Mission: Escort to Holst (400)

Auftrag: Händler von Wissenheim nach Holst und wieder zurück eskortieren.
Truppen: Alle Verfügbaren

Erster Überfall:



Gegner: 10/8 Goblinspeerträger, 9 Orcs
Taktik: Die Infanterie greift die von rechts kommenden Goblins an, die Kavallerie die von links kommenden (den Grudgbringer nicht vergessen!). Ist das erledigt, kommen die Orcs dran, zuerst mit Infanterie von unten, und dann mit Kavallerie von oben.
Geschätzte Verluste: Keine.
In Holst angekommen solltet Ihr neue Truppen anwerben (Armbrustschützen).

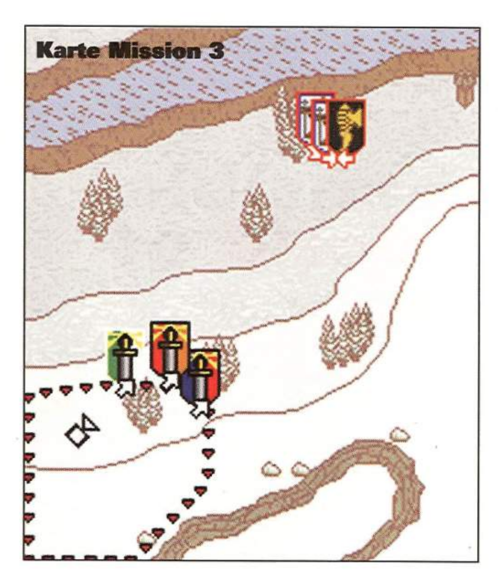
Zweiter Überfall:

Gegner: 9/12/12/11 Goblinspeerträger
Taktik: Die Armbrustschützen beschießen die von Norden kommenden Gobbos, die zu ihrem Unglück auch noch von der Kavallerie



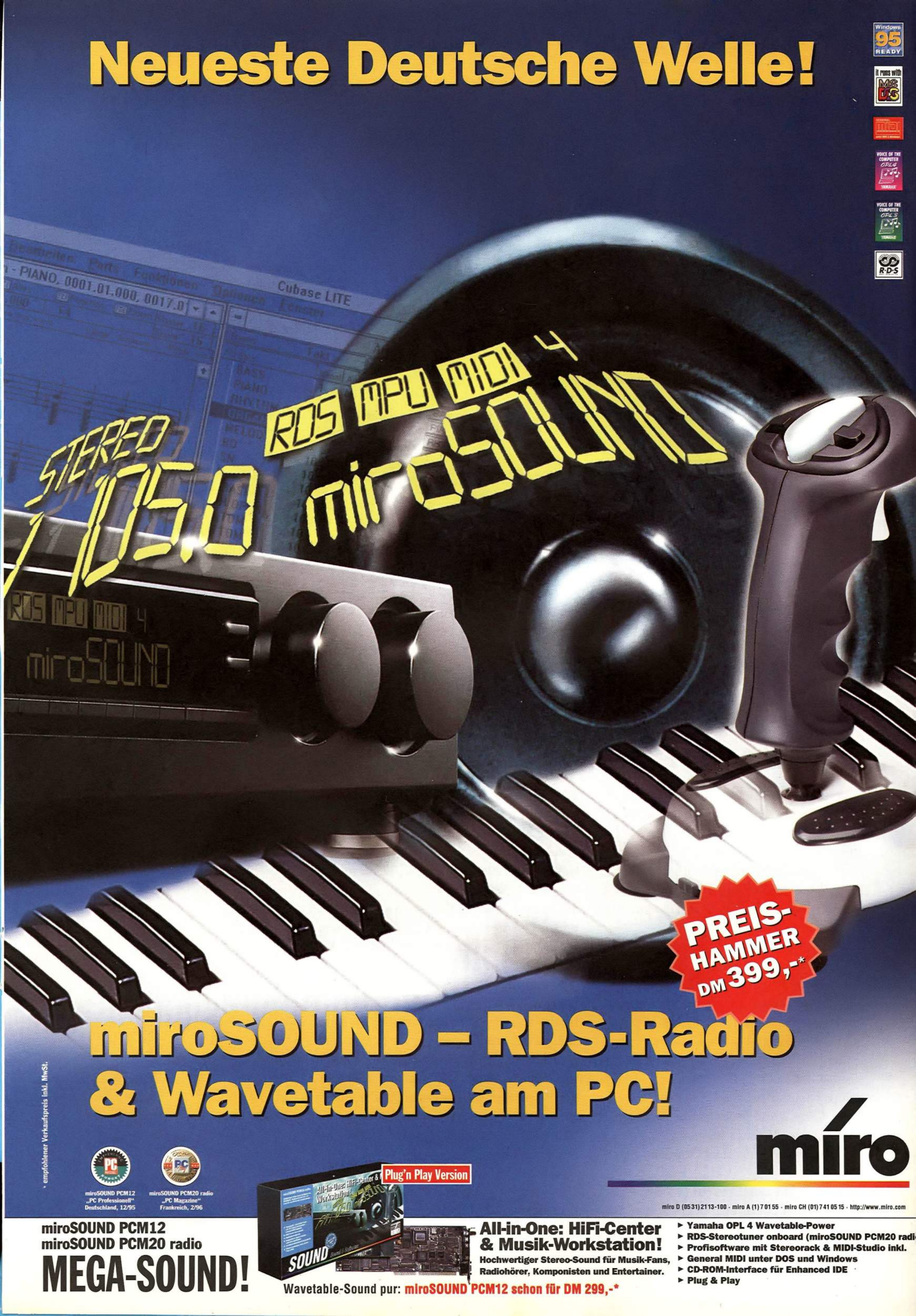
angegriffen werden. Die Infanterie nimmt sich die weiter südlich nahenden Goblins vor. Ist das nördliche Scharmützel überstanden, reitet die Kavallerie zum Goblin – Nachschub im Norden, der unter ständigem Beschuß eigentlich kein Problem mehr darstellen sollte.
Geschätzte Verluste: circa 1 Kavallerist und 1 Infanterist
Sold: 400

Mission 3: Sven Carlsson (1500)



Auftrag: Otto Hiln am Mad Dog Pass gefangennehmen
Truppen: Alle Verfügbaren
Gegner: 7 Leibgardisten, 14/14/11 Skaven-Klankrieger
Aufstellung: siehe Karte
Taktik: Mit den Armbrustschützen solange auf die Leibwache einschießen, bis diese stark geschwächt ist und dadurch von der Infanterie und der Kavallerie angegriffen werden kann. Die Armbrüste schießen nun auf die Skaven. Der erste Trupp wird dann

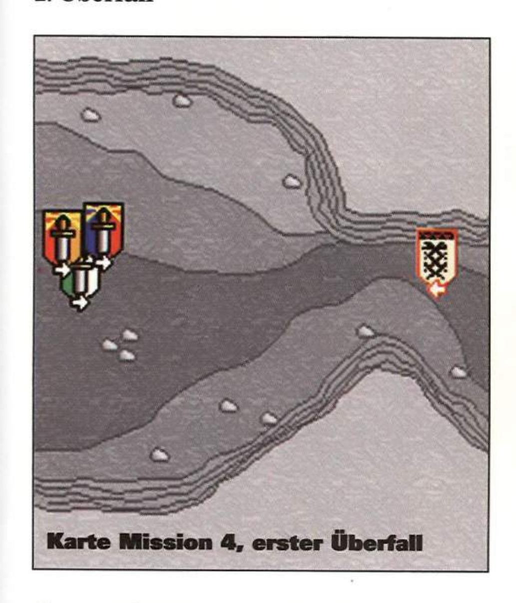



Neueste Deutsche Welle!
Windows 95 READY
STEREO
105.0
RDS MPU MIDI 4
miroSOUND
PREIS-HAMMER DM 399,-*
miroSOUND – RDS-Radio & Wavetable am PC!
* empfohlener Verkaufspreis inkl. MwSt.
miroSOUND PCM12 „PC Professionell" Deutschland, 12/95
miroSOUND PCM20 radio „PC Magazine" Frankreich, 2/96
Plug'n Play Version
míro
miro D (05 31) 21 13-100 · miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 741 05 15 · http://www.miro.com
miroSOUND PCM12
miroSOUND PCM20 radio
MEGA-SOUND!
All-in-One: HiFi-Center & Musik-Workstation!
Hochwertiger Stereo-Sound für Musik-Fans, Radiohörer, Komponisten und Entertainer.
Wavetable-Sound pur: miroSOUND PCM12 schon für DM 299,-*
▸ Yamaha OPL 4 Wavetable-Power
▸ RDS-Stereotuner onboard (miroSOUND PCM20 radio
▸ Profisoftware mit Stereorack & MIDI-Studio inkl.
▸ General MIDI unter DOS und Windows
▸ CD-ROM-Interface für Enhanced IDE
▸ Plug & Play

von der Reiterei und der zweite von den Fußtruppen fertiggemacht. Der Dritte greift die Armbrüste an, ihm könnt Ihr nun in den Rücken fallen.
Geschätzte Verluste: circa 2 Kavalleristen (kann sehr stark variieren – hüstel)
Sold: 1300, da Hiln am Anfang der Schlacht umgebracht wird.

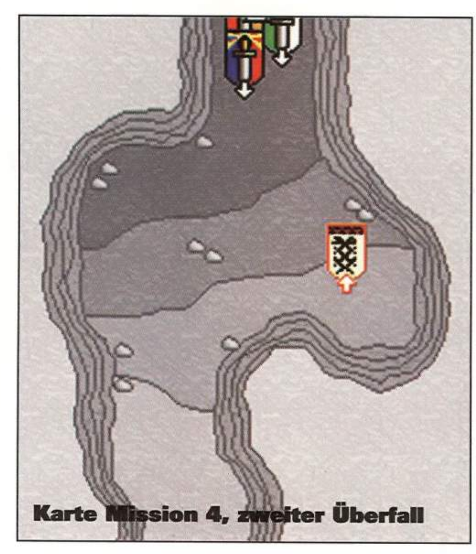
Mission 4: Patrol (400)
In Wissenheim lassen sich die Lücken in den eigenen Reihen füllen.
Auftrag: Route der gefundenen Karte abmarschieren und Skaven – Überfälle abwehren.
Truppen: Alle Verfügbaren

1. Überfall

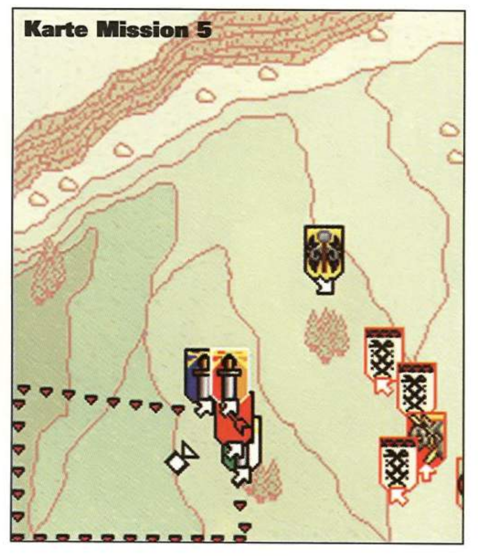

Karte Mission 4, erster Überfall

Gegner: 16/17/14 Skaven Klankrieger
Taktik: Infanterie nach Süden, Kavallerie nach Norden marschieren lassen. Mit den Armbrüsten die heranstürmenden Skaven beschießen. Dann angreifen. Einige werden fliehen und sind so sehr leicht zu besiegen.
Geschätzte Verluste: von 0 bis 3 (kommt darauf an wieviele Skaven flüchten.)

2. Überfall (ist möglich)
Gegner: 12/12/10 Skaven Klankrieger
Taktik: Ähnlich wie beim ersten Überfall. Die Armbrustschützen ballern auf die nächste Skaveneinheit. Die Kavallerie wird angegriffen, die Infanterie fällt den Rattengesichtigen in den Rücken. Der Rest wird dann von beiden angegriffen.
Sold: 400 + 20 für jeden getöteten Skaven.
Nach dieser Mission können die eigenen Truppen wieder aufgestockt werden.


Karte Mission 4, zweiter Überfall

Mission 5: Rescue Ilmarin (1000)
Auftrag: Ilmarin befreien und ihn zum Ausgangspunkt zurückbringen.

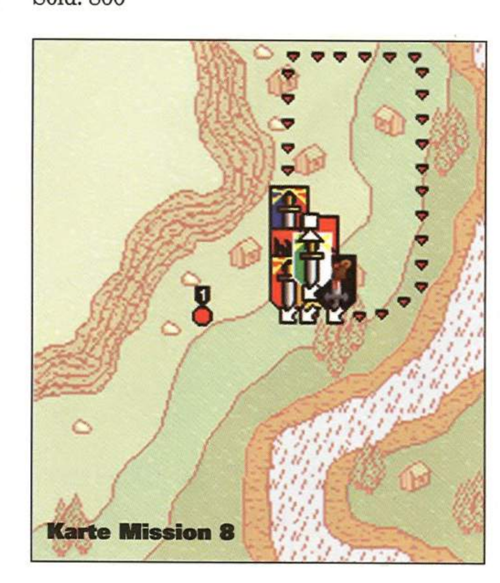

Karte Mission 5

Truppen: alle Verfügbaren
Auf halbem Wege trefft Ihr den Bernsteinmagier Allor, der Euch von nun an im Kampfe zur Seite steht.
Gegner: 15/12/14 Klankrieger, 11 Stormvermin, 1 Rat Ogre
Taktik: Während die Kavallerie nach Norden reitet, um dort den Zwergen zu helfen, schießen die Armbrüste zunächst auf den herannahenden Trupp Skaven. Darüber hinaus greift der Magier mit seinem Hunting Spear an.
Ist die erste Base Skaven endlich in Nahkämpfe mit den Fußtruppen verwickelt, widmen sich die Armbrustschützen dem Rat Ogre. Somit sollte der Rest der Schlacht dann eigentlich kein größeres Problem mehr darstellen.
Geschätzte Verluste: 2-3 Kavalleristen, 1-2 Infanteristen
Sold: 1000
Nach dem Einsatz besteht die Möglichkeit neue Truppen anzuwerben und die alten wieder aufzustocken.


Karte Mission 6

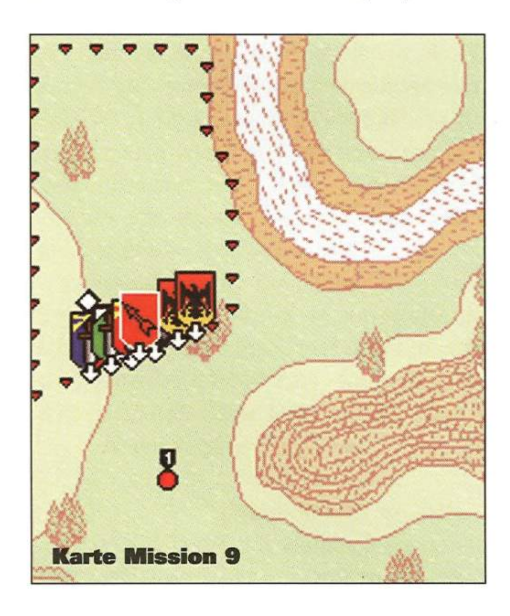
Mission 6: Orc Pursuit (Honour)
Auftrag: Carlsson´s Familie retten
Truppen: alle Verfügbaren
Gegner: 15/12 Black Orcs, 8/16/16 Orcs, 12 Orc Bogenschützen
Taktik: Aufgabe der Kavallerie ist es mal wieder den Zwergen zu helfen, die Armbrüste konzentrieren ihr Feuer auf die (gefährlichen) Black Orcs. Der Magier feuert wieder seinen Hunting Spear. Die von Osten kommenden Schwarz Orcs müssen rechtzeitig angegriffen werden, um der zu schützenden Familie freien Durchzug zu ermöglichen.
Geschätzte Verluste: 6-7 Infanteristen, 4-5 Kavalleristen
Sold: Honour

Mission 7: Revenge (800)
Auftrag: Die Familie sicher nach Wissenheim zurückbringen. Verstärkung: Zwei Garde Truppen
Truppen: keine
Gegner: keine
Geschätzte Verluste: keine
Sold: 800


Karte Mission 8

Mission 8: Battle Vanberg (500/1000)
Auftrag: Grünlinge aus dem Dorf vertreiben
Truppen: alle Verfügbaren
Gegner: 18/16/15 Wolfsreiter, 12 Schweinereiter
Taktik: Da wenig Platz zum manövrieren zur Verfügung steht, sollte man die Black Avenger ganz nach vorne stellen. Nach dem Start laufen alle Truppen ein Stück nach vorne. Die Armbrustschützen und der Magier (Hunting Spear) schießen auf die erste Wolfsreitereinheit. Sind die Feinde nahe genug, greifen die Fußtruppen an. Die Kavallerie reitet ein Stück nach Westen, um einen Flankenangriff durchzuführen.
Verluste: 1-2 Kavalleristen, 1-2 Black Avenger, 1-2 Gardisten, 2-3 Infanteristen
Sold: 1000
Nach der Schlacht lassen sich die Truppen wieder aufstocken.

Mission 9: Against the Grain (500)


Karte Mission 9

Auftrag: Orcs am Überqueren eines Flusses hindern.
Truppen: alle Verfügbaren
Gegner: 18/16/22 Orcs, 15/20 Orc Bogenschützen, 18 Big'Uns
Taktik: Die Kavallerie reitet ein Stück gen Süden, die Black Avenger nach Südosten. Die Armbrüste und der Magier schießen auf die Big'Uns, die sodann von der Infanterie und der Kavallerie angegriffen werden, sofern sie sich nördlich halten. Greifen sie aber stattdessen mit den anderen Orcs die Kavallerie an, so fallen die Fußtruppen von oben ein, was Euch ein etwas besseres Kampfergebnis beschert. Die anderen Orcs kommen nördlich des Hügels, können aber von den Armbrüsten und dem Magier auf Distanz gehalten werden. Die Orc Bogen-



KaroSoft
Jürgen Vieth

CD-ROM

Titel		Preis
AH 64 Longbow, komplett deutsch	+	89,90
Airbus 2 WIN 95, komplett deutsch		74,90
Alien Virus, komplett deutsch		85,90
Anvil of Dawn, komplett deutsch		79,50
Apache Longbow, komplett deutsch		79,50
Ascandancy, komplett deutsch		84,50
Assault Rigs, Anleitung deutsch		74,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch		89,90
ATP-Scenery Germany, komplett deutsch	+	74,50
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version	+	69,90
Big Red Racing, komplett deutsch		78,50
Burning Steel IV, komplett deutsch		76,50
Caesar II, komplett deutsch		84,50
Chronomaster, deutsche Anleitung		79,95
Civilisation 2, komplett deutsch		86,50
Command & Conquer, komplett deutsch		89,90
Command & Conquer - Mission Disk, dt.		29,95
Conquest of the New World, kpl. deutsch		89,90
Cyberia 2, deutsche Version		79,90
Daggerfall, deutsche Version		88,90
Das Schwarze Auge III - Schatten über Riva,dt.	+	a.A.
Deep Space Nine, Handbuch deutsch		79,90
Der Planer 2, komplett deutsch		76,50
Descent 2, deutsches Handbuch		89,90
Die Fugger II, komplett deutsch		84,50
Die Siedler II, komplett deutsch		79,90
Discworld, komplett deutsch		79,90
Duke Nukem 3 D		89,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+	89,90
Earthsiege 2, komplett deutsch	+	86,50
Earthworm Jim 1 & 2, komplett deutsch		69,90
Ecco The Dolphin, deutsche Version		61,50
Elisabeth I, komplett deutsch		92,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch		89,50
Fantasy General, deutsche Version		79,50
Fast Attack, komplett deutsch		86,50
Flight 5.1 Scenery „Europe 1", Anl. deutsch		62,50
FS 5.1, Apollo-Collection 1 u.2(neue Flugz.),je		57,90
Flight Shop, Anleitung deutsch		82,90
Aircraft Collection 1, f. FS 5.X, f. Flightshop		57,90
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch	+	99,95
F 1 Manager 96, komplett deutsch	+	79,50
Gabriel Knight II - The Beast Within, kpl. dt.		89,90
Gender Wars, komplett deutsch		75,90
Kingdom of Magic, komplett deutsch		76,50
Kings Quest 7, komplett deutsch		42,50
MAD - TV 2, komplett deutsch	+	75,90
MAG, Wirtschaftssimulation, kpl. deutsch		75,90
Master of Antares, komplett deutsch		89,90
M. Warrior II - Ghost Bears Legacy (Data-CD),kpl. dt.		45,90
Mech Warrior II - Special Edition, kpl. deutsch		86,50
Myst-Special Ed. II m. Strategiebuch, kpl. dt.(limit.)		72,50
NBA Live 96, komplett deutsch		86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version		84,90
Panzer-General II, Handbuch deutsch		79,50
PGA-European Tour, Handbuch deutsch		86,50
Pole Position, komplett deutsch		89,90
Police Quest - SWAT, komplett deutsch		89,90
Rayman, deutsche Version		69,90
Rebel Assault 2, komplett deutsch		86,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch		79,90
Ripper, komplett deutsch		84,50
Schiratti Commander für FS 5.xxx		67,50
Shannara, deutsche Version		79,90
Shellshock, deutsche Version		79,90
Sid Meiers Classics(Civilis./Colonisat. u.a.),dt.		89,90
Silent Hunter, deutsche Version		79,50
Silent Thunder, komplett deutsch		89,90
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch		92,50
Simon The Sorcerer 2 incl. T-Shirt, kompl. dt.		73,50
Space Bucks, komplett deutsch		74,50
Startrek: Generations, komplett deutsch	+	a.A.
Startrek - Klingon		72,50
Startrek - Deep Space Nine, Handb. deutsch		79,50
Sukhoi SU 27, komplett deutsch		79,50
Terminator Future Shock, deutsche Version		79,95
Terra Nova - Strike Force Centauri, Anltg. dt.		79,90
The Dig, komplett deutsch		79,90
This Means War, deutsche Version		79,50
Tie Fighter, komplett deutsch		79,50
Top Gun, deutsche Version		86,50
Torin's Passage, komplett deutsch		89,90
Tower, Anleitung deutsch		93,50
Urban Runner - Lost in Town, dt. Version	+	89,90
Warcraft 2, komplett deutsch		84,50
Warcraft 2 Expansions-CD, kpl. deutsch	+	29,95
Warhammer, komplett deutsch		79,50
Wing Commander III, komplett deutsch		89,90
Wing Commander IV, deutsche Version		99,95
„Z", deutsche Version		79,95
Zork Nemesis		86,50
CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je		189,50
Sony Playstation:		
FIFA Soccer 96, Anleitung deutsch		89,90
Magic Carpet, komplett deutsch		89,90
NBA Live 96 (Multilingual)		89,90
Need for Speed, komplett deutsch		89,90
Road Rash (Multilingual)		89,90
Wing Commander III, Handbuch deutsch		94,90
Worms, deutsche Version		99,95

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6.90, Post-Nachnahme DM 9.90
UPS-Nachnahme DM 17.00
Ausland nur Euroscheck plus DM 25.00

KAROSOFT
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/3 10 41
Liste kostenlos!
Abholung möglich:
Hilden, Gerresheimer Str. 172

schützen mit den Armbrüsten (größere Reichweite) auf Entfernung fertigmachen.
Geschätzte Verluste: 2 Kavalleristen, 1-2 Infanteristen, 2-3 Black Avenger, 3-4 Gardisten
Sold: 500
Nach der Mission gibt es neue Truppen: Ragnars Wolves und 2 Mörser

Mission 10: Bridge over River Weiss


Karte Mission 10

Auftrag: Die Grünlinge fetzen, bevor sie es zurück über die Brücke schaffen.
Truppen: alle Verfügbaren
Gegner: Viele Truppen flüchtender Orcs und Goblins, von denen nur wenige angreifen
Taktik: Die wenigen angreifenden Gegner sollten kein Problem darstellen. Die anderen Grünlinge bombardiert Ihr einfach mit den Mörsern. Dann haben sie nicht mehr viel zu lachen.
Geschätzte Verluste: 1-2 Black Avenger, 2-3 Wolves

Command & Conquer Mission CD

15mal Frust bedeuten die Level für den ungeübten Spieler. Die Lösung von Bastian Dittmar aus Norderstedt schafft Abhilfe.

Allgemeine Tips:

Nod: Ein guter Anfang den Gegner zu besiegen, ist es, seine Geldquelle auszuschalten. Um das zu erreichen, muß man seine Sammler zerstören. Eine der besten Methoden ist der Mantel des Schweigens. Man stellt zwei bis drei in das Gegnerische Tiberiumfeld. Sobald die Sammler ankommen, läßt man die Panzer erscheinen und schießt auf sie (drei Mäntel des Schweigens sollten für einen Sammler genügen).
Der Mantel des Schweigens ist auch eine sehr wirkungsvolle Waffe gegen Orcas. Wenn seine Heliports dicht an seiner Mauer stehen, läßt man den Mantel des Schweigens über die Mauer auf die Orcas schießen. Die Orcas steigen auf und versuchen den Mantel des Schweigens abzuschießen. Sofort läßt man den Panzer wieder verschwinden. Diesen Vorgang wiederholt man so oft, bis die Orcas zerstört sind.
Ein weiteres Problem in der Verteidigung der Globalen Defensive Initiative (GDI) sind die Befestigungstürme. Allerdings sind sie mit einem Hammer der Gnade keine Schwierigkeit mehr, da er eine größere Reichweite besitzt. Man fährt einfach vorsichtig an den Turm heran und sobald er in Reichweite ist, fängt der Hammer der Gnade an zu schießen. Da der Panzer nicht sehr stark gepanzert ist, sollte der Hammer der Gnade immer von einem kleinen Trupp begleitet und beschützt werden.
GDI: Auch hier gilt: ein schneller Weg zum Erfolg ist das Zerstören der gegnerischen Sammler. Dazu eignen sich die Orcas. Allerdings ist Vorsicht geboten, falls Flaraks, Nod Mots oder Mäntel des Schweigens in der Nähe sind. Deshalb sollte man den Orcas immer eine Nummer geben (wie das funktioniert, ist beschrieben in der Datei: Readme.txt), damit sie im Notfall zurück zu den Heliports geschickt werden können. Um einen Sammler gleich beim ersten Anflug zu zerstören, benötigt man sechs Orcas.
Die Basisverteidigung von Nod ist relativ stark. Die Geschütztürme und Obelisken wären für die Orcas kein Problem, wenn Nod nicht die Flaraks hätte. Jedoch gibt es einige Tricks, wie sie leicht zu zerstören sind. Die erste Möglichkeit ist, daß man eine Flarak mit beliebig vielen Orcas angreift (WICHTIG: der Ionenwerfer muß fertig aufgeladen sein). Sobald die Flarak herauskommt, schießt man mit dem Ionenwerfer auf sie. Die andere Möglichkeit ist ähnlich. Man greift sie ebenfalls mit vier bis sechs Orcas an. Meistens verkauft er seine Flarak schnell. Bei dieser Möglichkeit werden die Orcas allerdings öfter leicht beschädigt, aber es geht schneller, weil es ziemlich lange dauert, bis der Ionenwerfer aufgeladen ist.

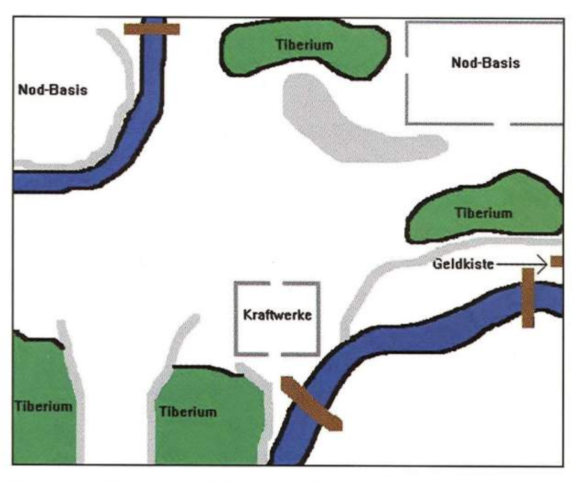
1. Mission: Stromausfall
Als erstes sammelt Ihr die Geldkiste ein. Dazu nehmt Ihr einen Commandobot und schickt ihn in Richtung Kirche. Danach lauft Ihr mit beiden Commandobots nach Süden über die Brücke. Dann geht es in Richtung Westen am Fluß entlang. Nach kurzer Zeit kommt eine Brücke, die über den Fluß in Richtung Norden führt. Ihr geht vorsichtig herüber, bis eine Fackel der Erleuchtung zu sehen ist. Wichtig ist, daß Ihr bis dahin alle Bots erledigt habt. Gleichzeitig einige Einheiten zur Fackel der Erleuchtung schicken und diese attackieren. Wenn sie zerstört ist, geht Ihr zu den Kraftwerken, die hinter den Mauern stehen. Ein Commandobot wird in die Mitte gestellt. Mit dem anderen werden die Kraftwerke gesprengt. Die überlebenden der gesprengten Kraftwerke werden von dem in der Mitte stehenden Commandobot erschossen. Nachdem die Kraftwerke zerstört sind, trifft das MBF ein. Das stellt Ihr da

Command & Conquer

Gewaltige Gegnermassen erwarten Euch mit dem Tip von Matthias Weber aus Eichenau. Das Spiel mit "C & C Funpark" starten und "Neues Spiel" wählen, ob GDI oder NOD ist dabei egal. Statt der üblichen Flammenwerfer und Orcas, sind jetzt Dinosaurier die Gegner. Ladet Ihr dagegen einen alten Spielstand, stehen ein paar neue Optionen zur Verfügung. Achtung! Dieser Cheat funktioniert nur in Verbindung mit den Daten der Missions-CD "Der Ausnahmezustand" auf der Festplatte. Welche der insgesamt drei CDs beim Spielen im Laufwerk liegt, ist dagegen völlig egal.

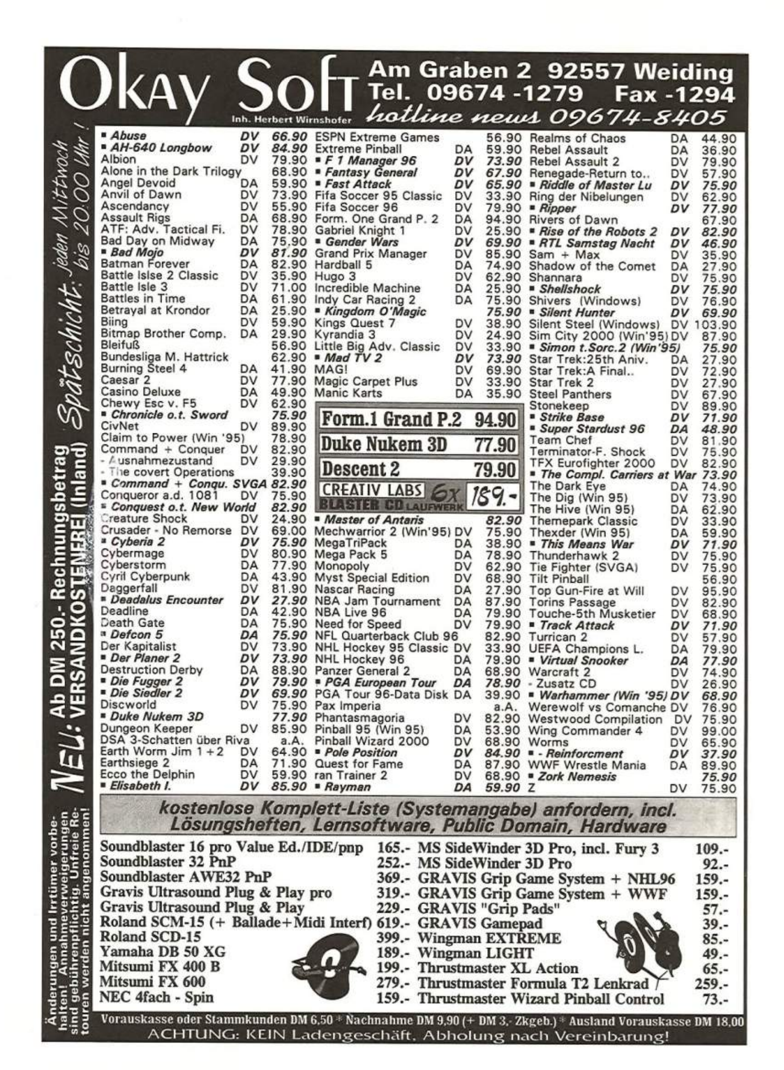

Im 1. Level wehren sich die Dinos (noch) nicht

auf, wo die Kraftwerke standen. Während es dort hinfährt, sprengt Ihr mit den Commandobots die zwei Geschütztürme und die beiden Obelisken, die im Westen liegen. Sobald sich das MBF ausgebaut hat, solltet Ihr eine Kaserne und eine Raffinerie bauen. Anschließend baut Ihr ca. drei Granadiere und zerstört mit ihnen die Steinmauern im Südwesten der eigenen Basis, damit der Sammler dort hindurch fahren kann. Als erstes sollte er das Tiberiumfeld im Westen direkt neben der Basis abernten. Danach kann er im östlich liegendem Tiberiumfeld ernten. Da Nod schon bald angreifen wird, wäre nach der



Gleich die erste Mission der GDI-Seite ist hammerhart

Kaserne und der Raffinerie eine gute Basisverteidigung jetzt angebracht. Sechs bis acht Befestigungstürme am nördlichen Eingang und zwei am selbstgeschossenem westlichen Eingang sollten genügen. Jetzt könnt Ihr anfangen, Waffenfabrik, Radarzentrale und Werkstatt zu bauen. In der Basis ist leider nicht sehr viel Platz, also wäre es günstig, wenn Ihr Sandsäcke nach Süden über die Brücke baut und seine Basis dort weiterführt. Es ist nur wichtig, daß die Raffinerie, die Kaserne, die Werkstatt und die Waffenfabrik im nördlichen Bereich der Basis liegen. Wenn Ihr genug Geld zusammen habt, wird eine Komonikationszentrale gebaut. Danach errichtet Ihr beliebig viele Orcas. Sobald Ihr acht Orcas zusammen habt, die Flugzeuge und der Ionenwerfer aufgeladen sind, greift Ihr mit ihnen den Tempel von Nod an, der am nordöstlichen Rand der Karte zu sehen ist. Bevor er jedoch zerstört ist, kann er noch eine Atombombe zünden, die höchstwahrscheinlich auf die Befestigungstürme gehen wird, die neu gebaut werden. Deshalb ist es wichtig, daß nichts in der Nähe steht. Nachdem der Tempel zerstört ist, fliegen die Orcas Angriffe auf seine



KÖNIGIN DER NACHT

Wie lange noch können wir uns am legendären Gesang der Nachtigall erfreuen? In Menschennähe findet die "Königin der Nacht" schon heute immer weniger Brutplätze; mit Laub- und Auwäldern verschwinden weitere wichtige Lebensräume. Fordern Sie die Broschüre "Die Nachtigall" an (siehe Coupon).



Vogel des Jahres 1995

Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihre Broschüre "Die Nachtigall" anfordern.
5,– DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

NABU Naturschutzbund Deutschland

NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn



Trago's Gameshop
Oberer Metzgerbach 25-27
73728 Esslingen
Versand-Tel: 0711 / 3508-138

CD-ROM
Playstation us/jp/dt
Saturn us/jp/dt
Ultra 64 (ab 7/96)
SNES
Gameboy

andere Systeme auf Anfrage

Wir halten - was Andere nur versprechen!

Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

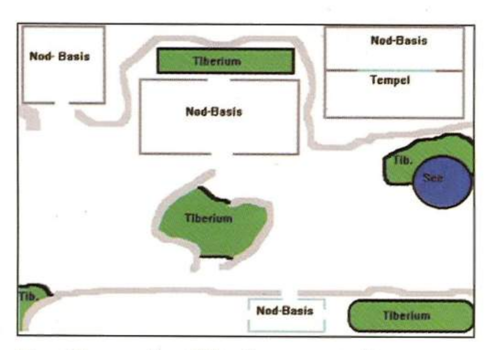
Der Spielespezialist mit Ladengeschäft in ES

...taucht ein...

Bauhöfe und andere wichtige Gebäude. Zwischendurch repariert Ihr die Orcas und baut neue hinzu. Die restlichen Gebäude und Panzer könnt Ihr mit Mammuts zerstören.

2. Mission: Höllenzorn

Als erstes bewegt Ihr Eure Einheiten nach Osten bis zwei Geschütztürme zu sehen sind, die sofort angegriffen werden. Der Computer wird gleich ein paar Bots aus seiner Basis schicken, die man schnell zerstören sollte. Wenn die Geschütztürme explodiert sind, greift Ihr die Hand von Nod an (Vorsicht vor der Flamme der Läuterung, die von Nod produziert wird). Mit einem kleinen Trupp geht Ihr zum südlichen Teil der Basis und sammelt zwei Geldkisten ein. Inzwischen sollte Verstärkung eingetroffen sein. Das MBF baut Ihr am besten im südwestlichen Teil der Basis auf und zerstört mit den restlichen Bots und Panzern die zwei Geschütztürme im Osten und die Flaraks in der neuen Basis. Das Kraftwerk und die Radarzentrale nimmt Ihr ein, sobald eine Kaserne und eine Raffinerie gebaut habt. Da der Gegner schon früh angreifen wird, solltet Ihr schnell eine Verteidigung aufbauen. Zwei Wach- und zwei Befestigungstürme genügen. Die Verteidigung ist nicht sehr schwer, weil die Basis nur einen Zugang hat. Jetzt baut Ihr einen zweiten Sammler und erkundet mit ein paar Wüstenjägern die Umgebung. In seiner Basis sind relativ viele Obelisken, die für Orcas kein Problem wären, wenn er nicht so viele Flaraks hätte. Trotzdem baut Ihr ca. sechs Orcas und eine Werkstatt. Inzwischen dürfte er seine erste Atombombe gezündet haben, die wahrscheinlich auf Eure Verteidigung gehen wird. Deswegen solltet Ihr immer bißchen Geld in Silos gespeichert haben, damit Ihr schnell eine neue, gleichstarke Verteidigung aufbauen könnt. Sobald die Orcas fertig sind, greift Ihr mit ihnen seine Flaraks an. Wahrscheinlich wird er sie schnell verkaufen, so daß Eure Orcas nicht sehr stark beschädigt werden. Wenn seine

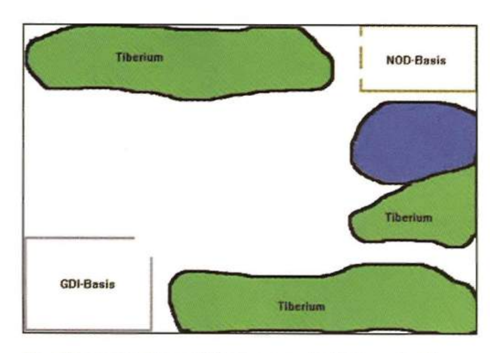


Der Name der Mission sagt alles: Ungeübten steigt die Zornesröte hoch

sichtbaren Flaraks zerstört sind, geht Ihr mit den Orcas auf seine Obelisken. Sollten von ihnen auch keine mehr vorhanden sein, stürmt Ihr mit Mammuts seine Festung. Die Orcas könnt Ihr auch zur Hilfe holen. Wichtig ist, daß beschädigte und zerstörte Orcas wieder repariert oder beziehungsweise erneuert werden. Es kann sein, daß das Tiberiumfeld im Osten nicht reichen wird. Wenn es leergesammelt ist, geht Ihr im Nordwesten sammeln.

3. Mission: Infiltriert

Der Anfang ist ziemlich schwer, da Ihr Euch beeilen müßt. Als erstes fahrt Ihr mit dem Wüstenjäger, der im Westen des Ausgangs-



In diesem Level ist es wichtig, daß Ihr den Anfang gut übersteht

punktes steht, zu den Invasoren. Den einen könnt Ihr nicht mehr aufhalten. Er nimmt die Raffinerie ein. Die anderen schießt Ihr mit dem Wüstenjäger ab. Damit die Kaserne nicht eingenommen wird, verkauft Ihr sie, baut sie aber gleich neu. Sobald sie fertig ist, baut Ihr einen Invasor, mit dem die Raffinerie zurück erobert wird. Dann solltet Ihr schnellstens eine gute Verteidigung aufbauen. Den Eingang der Basis verkleinert Ihr so, daß nur ein Fahrzeug zur gleichen Zeit durchkommt. Außerdem wären fünf bis sieben Befestigungstürme angebracht. Sobald die Verteidigung steht, baut Ihr einen zweiten Sammler und sechs Orcas. Mit den Orcas fliegt Ihr ständig Angriffe auf seine Sammler, während eine Kommonikationszentrale errichtet wird. Außerdem solltet Ihr ca. neun Mammuts bauen. Wenn sie fertig sind, greift Ihr mit ihnen und den Orcas an. Wichtig ist, daß die Orcas immer wieder repariert werden. Mit dem Ionenwerfer könnt Ihr Flaraks zerstören, damit die Orcas ungefährdet angreifen kann. Mit den Mammuts zerstört Ihr als Erstes die Geschütztürme und Flaraks. Euren Bauhof und umliegende Gebäude könnt Ihr mit fünf Invasoren, die mit einem BMT in die gegnerische Basis gebracht werden, einnehmen.

4. Mission: Datenübertragung

Diese Mission ist einfach. Als erstes fahrt Ihr mit allen Fahrzeugen nach Norden (außer dem Wüstenjäger), bis Ihr fast am nördlichen Kartenrand seid. Alle gegnerischen Truppen, die einem auf dem Weg dorthin begegnen, werden zerstört. Irgendwann sollten Sandsäcke erscheinen, die zerschossen werden. Da hinter befindet sich der Mann, den Ihr retten sollt. Sobald Ihr ihn entdeckt habt, wird Verstärkung geschickt (ein Sammelhubschrauber), die Ihr sofort zum Agenten schickt, den Ihr in den Hubschrauber stellt. Mit dem restlichen Trupp (außer dem Wüstenjäger) fahrt Ihr in Richtung Osten. Nun versucht Ihr so viele Gegner wie möglich auszuschalten. Nach kurzer Zeit sollte ein neues Stück Land mit zwei Kisten im Nordosten zu sehen sein. Dort versucht Ihr hinzukommen. Wenn alle Eure Truppen zerstört sind, nehmt Ihr den Wüstenjäger und sammelt die beiden Kisten ein Das wird nicht besonders schwer sein, da die anderen Panzer und Bots die meisten Gegner zerstört haben. Sobald Ihr die Kisten eingesammelt habt, ist die Mission beendet.

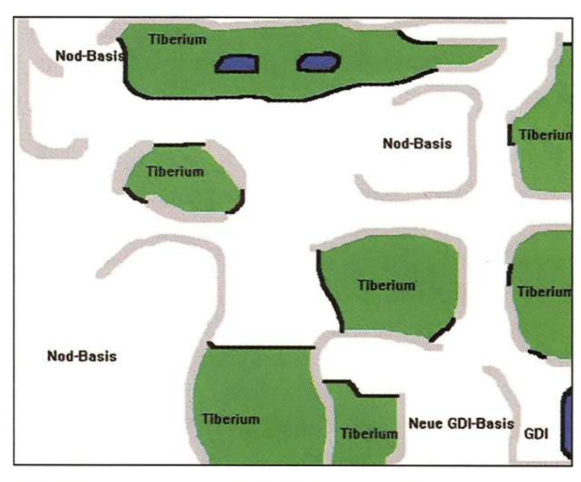
5. Mission: Primärziel

Bei dieser Mission müßt Ihr Euch sehr beeilen. Als erstes geht Ihr mit dem Trupp am Kartenrand entlang in Richtung Norden, bis es nicht mehr weiter geht. Dann in Richtung Westen, bis eine Fackel der Erleuchtung zu sehen ist. An ihr versucht Ihr vorbeizukommen und lauft dann weiter nach Nordosten. Inzwischen sollte ein zweiter Trupp eingetroffen sein, der den gleichen Weg geht. Dann geht es weiter durch ein Tiberiumfeld, das in Richtung Westen führt. Nach kurzer Zeit kommt Ihr zu einem Holzzaun, den Ihr zerstört. Hinter diesem Zaun sind die drei Wissenschaftler. Ihr nehmt sie und den Trupp und lauft in Richtung Süden. Bald sollte ein neuer Trupp aufgetaucht sein, der aus einem Wüstenjäger und Rakzeros besteht. Ihr fahrt mit dem Wüstenjäger zu den Wissenschaftlern, die immer noch nach Süden laufen. Inzwischen müßte auf der Karte ein Rauchsignal zu sehen sein. Dort lauft Ihr mit den Wissenschaftlern hin. Falls der Wüstenjäger sie einholen sollte, fahrt Ihr mit ihm zur Sicherheit vor.

6. Mission: Glückes Schmied

Hier ist der Anfang relativ schwer. Es geht darum, so viele gegnerische Panzer und Bots, so schnell wie möglich zu zerstören. Im Norden sind zwei Mammuts. Den einen solltet Ihr auf die Faust von Nod schicken. Den

anderen auf die Fackel der Erleuchtung. Die Orcasgreifen umliegende Panzer an. Ihr müßt jedoch vorsichtig sein, daß keine Rakzeros, Flaraks oder Nod Mots in der Nähe sind. Mit den Grenadiern, Wüstenjägern und dem BMT geht Ihr auf die gegnerischen Bots. Nach kurzer Zeit erscheint am nördlichen Bildschirmrand das MBF. Es fährt zwar selbstständig zu dem Rauchsignal, das im Süden gezündet wurde, jedoch solltet Ihr es selbst steuern, damit es nicht in Sackgassen fährt. Sobald es im Süden angekommen ist, baut Ihr es aus. Als nächstes wird eine Raffinerie und eine Kaserne hochgezogen. Der Sammler baut als erstes im westlich liegenden Tiberiumfeld ab. Damit keine gegnerischen Truppen in die Basis eindringen können, baut Ihr die beiden Eingänge im Norden zu. Drei Befestigungstürme hinter den Steinmauern genügen erstmal als Verteidigung. Nun sollte ein zweiter Sammler errichtet werden. Wenn Ihr genug Geld habt, wäres es gut, wenn Ihr drei bis vier Mammuts bauen würdet, um den Weg und die Tiberiumfelder östlich der Basis zu bewachen, denn das Feld



Die Mammuts spielen in diesem Szenario eine entscheidende Rolle

direkt neben der Basis hält nicht besonders lange. Wenn es leer ist, müssen die Sammler im Osten sammeln. Besondere Vorsicht ist vor den Nod Mots geboten. Sie kommen sehr schnell und zerstören nur all zu gerne die Sammler. Deswegen sind die Mammuts recht wichtig. Wenn Ihr die Gegend gut unter Kontrolle habt, fangt Ihr an, drei Mammuts, eine Kommonikationszentrale, einen Invasor und ein BMT zu bauen. Mit diesem Trupp geht Ihr in die kleine Nod-Basis nördlich der eigenen. Mit dem Ionenwerfer zerstört Ihr den Obelisken. Der Invasor nimmt den gegnerischen Bauhof ein, während die Mammuts die Gescchütztürme und anderen Gebäude angreifen. Den Bauhof könnt Ihr gleich wie-



Fach- und Versandhandel
für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.
In Ihrer Nähe.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA
kostenlos
zu Hause testen!
- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt
0190-190 816

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme
ab DM 45,-* monatlich.
*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

SOFT & SOUND SHOPS
Direkt-Versand • Verkauf • Verein
Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

52064 Aachen
Mauerstraße 92 · 0241-402608
96047 Bamberg
Fleischstraße 5 · 0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44 · 030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13 · 030-7128599
33615 Bielefeld neu
Stapenhorst Str. 42 · 0521-175872
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10 · 0531-508231
40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1 · 0211-4910187
76448 Durmersheim
Hauptstraße 2a · 07245-7373
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15 · 09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448 · 0201-343937
37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2 · 0551-46563
68542 Heddesheim neu
Kirchbaumstr. 19 · 06203-44686
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25 · 02452-4817
34131 Kassel
Lange Str. 81 · 0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18 · 0431-970046
50672 Köln neu
Palm Str. 45-47 · 0221-2579741
50939 Köln neu
Gottesweg 149 · 0221-446499
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7 · 0451-794345
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104 · 0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3 · 0621-101203
40667 Meerbusch neu
Dorfstraße 2a · 02132-911134
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13 · 06821-26797
41460 Neuss
Hamtorstr. 20 · 02131-278967
90443 Nürnberg neu
Wiesenstr. 42 · Telefon-Nr. folgt
37520 Osterode
Markt 14 - 16 · 05522-73011
75177 Pforzheim
Scharnhorststr. 12-14 · 07231-560655
24306 Plön
Lübsches Tor · 04522-3412
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18 · 06821-632163
29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11 · 0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23 · 05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63 · 05361-37474

Werden Sie SOFT & SOUND Partner
- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

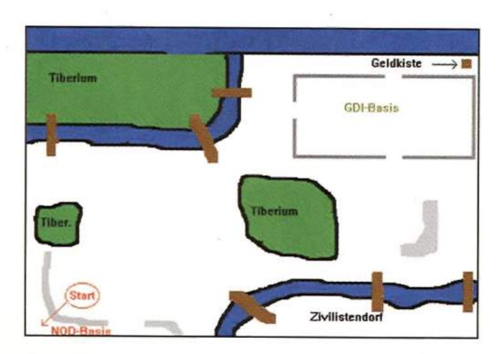
der verkaufen. Nun baut Ihr zwei Mammuts, die die kleine Basis am nordwestlichen Bildschirmrand zerstören sollen. Den Obelisken zerstört Ihr wieder mit dem Ionenwerfer. Jetzt solltet Ihr eine starke Angriffsarmee produzieren. Dazu braucht Ihr ca. sieben Orcas. Mit ihnen werden die Flaraks und Obelisken vernichtet. Zerstörte und beschädigte Orcas werden nachgebaut bzw. repariert. Außerdem solltet Ihr ca. zwölf Mammuts und sehr viele Grenadier bauen. Mit dem Ionenwerfer helft Ihr den Orcas.

7.Mission: Toter Winkel

Am Anfang dieser Mission müßt Ihr sofort den Commandobot anwählen, um die drei Bots schnellstens zu zerstören. Dann lauft Ihr in Richtung Westen bis zu einem Geschützturm, den Ihr sprengt. Alle Bots, die Euch bis dort hin begegnen, werden vernichtet. Nun erschießt Ihr alle gegnerischen Bots, die in der Basis stehen. Danach sprengt Ihr mit dem Commandobot die beiden Flaraks. Jetzt treffen fünf Invasoren als Verstärkung ein. Zwei Invasoren braucht Ihr später. Mit den anderen nehmt Ihr das Flugfeld, die Hand von Nod und die Radarzentrale ein. Die Radarzentrale verkauft Ihr wieder. Für das Geld baut Ihr dann einen Hammer der Gnade. Nachdem er gebracht wurde, könnt Ihr das Flugfeld wieder verkaufen. Die Produktion wird ziemlich lange dauern, weil Ihr noch kein Kraftwerk besitzt. Bevor Ihr die Basis verlaßt, zerstört Ihr noch die drei Kraftwerke. Jetzt geht Ihr mit dem Commandobot, den Invasoren und dem Hammer der Gnade zu Eurer südöstlich liegenden Basis. Mit den Bots wartet Ihr außer Reichweite der Geschütztürme vor der Basis. Mit dem Hammer der Gnade zur nördlichen Kante der Basis und zerstört von dort aus die beiden sichtbaren Kraftwerke. Nun hat der Obelisk nicht mehr genug Energie, um zu schießen. Also könnt Ihr jetzt ungehindert in die Basis eindringen. Mit dem Commandobot und dem Hammer der Gnade zerstört Ihr die Geschütztürme. Eurer Bauhof und ein Kraftwerk werden von den Invasoren eingenommen. Der Bauhof sollte wieder verkauft werden. Für das Geld baut Ihr einen Invasor und nehmt die Raffinerie ein. Nun produziert Ihr ununterbrochen Rakzeros und Fackeln der Läuterung. Während die Produktion läuft, werden alle gegnerischen Gebäude unterhalb des Flusses zerstört. Sobald dies geschafft ist, bekommt Ihr einen Transportheli. Mit ihm werden die Bots auf das gegenüber liegende Flussufer gebracht. Bots werden so lange produziert, bis das Geld ausgegangen ist. Wenn die Armee vollständig hinüber transportiert wurde, zerstört Ihr dort alle gegnerischen Einheiten. Die kleine Basis liegt in der Mitte der Karte, die andere am nordwestlichen Bildschirmrand.

8. Mission: Böse Nachbarn

Mit dem MBF fahrt Ihr in die südwestlich Ecke des Bildschirmrandes und baut es aus. Dann baut Ihr eine Raffinerie und eine Hand von Nod. Als nächstes sollte, wie in fast allen Missionen, eine gute Verteidigung aufgestellt werden. Vier Geschütztürme am nördlichen und zwei am östlichen Eingang genügen erst einmal. Wenn Ihr später mehr Geld habt, können noch welche dazu gebaut werden. Um die Basis vor Bots zu schützen, könnt Ihr



Ist diese Mission überstanden, hat die GDI-Seite ihre Aufgabe gelöst

entweder Obelisken oder Fackeln der Läuterung bauen. Der Sammler baut als erstes das nördliche Tiberiumfeld ab, danach das westliche. Bevor das erste Feld leer ist, sollte ein zweites gebaut werden. Wichtig ist, daß das Teritorium und die beiden Tiberiumfelder gut bewacht sind. Sonst können die gegnerischen Trupps unsere Sammler zerstören. Außerdem sollte hier schnell eine Radarzentrale errichtet werden, damit Ihr die Sammler ständig unter Kontrolle habt. In dieser Mission bewehrt es sich sehr, seine Sammelfahrzeuge zu zerstören. Ihr stellt in jedes Tiberiumfeld, in dem er sammelt, zwei bis drei Mäntel des Schweigens auf. Sobald die Sammler erscheinen, werden sie vernichtet. Wenn er kein Geld mehr hat, wird er mit allem angreifen, was mobil ist. Könnt Ihr diesen Angriff abwehren, habt Ihr schon so gut wie gewonnen. Eure Befestigungstürme könnt Ihr aus sicherer Entfernung mit dem Hammer der Gnade zerstören. Und auch Eure Orcas sind kein Problem. Ihr schießt einfach eine Atombombe auf seinen Bauhof. Bei dieser Explosion werden dann auch die Orcas zerstört. Nun könnt Ihr ganz beruhigt mit ein paar Panzern in seine Basis gehen und sie ebenfalls zerstören.

9. Mission: Verrat

Als erstes geht Ihr mit Eurem Trupp in Richtung Nordwesten bis Ihr zu einer Geldkiste kommt (die zweite Geldkiste ist in der Kirche versteckt). Bis dahin sollten alle gegnerischen Bots abgeschossen werden. Wenn Ihr die Kiste einsammelt, kommt ein Transportheli angeflogen, welcher von dem Invasor eingenommen wird. Dann fliegt Ihr mit dem Heli und den Commandobots in Richtung Süden, bis Ihr ein Stück der eigenen Basis sehen könnt. Jetzt müßte das Rauchsignal schon gezündet worden sein. Sobald Ihr in der Basis seid, werden vier Rakzeros gebaut. Mit ihnen werden die Wachtürme, die im Norden den Eingang versperren, aus sicherer Entfernung zerstört. Der Sammler baut im nördlichen Feld Tiberium ab. Dieser Eingang muß stark von Geschütztürmen bewacht werden. Wenn Ihr das Geld und die Energie habt, können noch ein bis zwei Obelisken gebaut werden. Ihr solltet Euch aber auch mit dem Bau eines zweiten Sammlers Beeilen. Damit die Sammler ständig wieder repariert werden können, benötigt Ihr eine Werkstatt. Wenn das nördliche Tiberiumfeld leer geerntet ist, laßt Ihr die Sammelfahrzeuge im Osten sammeln. Dann wäre es aber angebracht, die drei Wachtürme am anderen Ausgang auch zu zerstören. Dieses geschieht auf gleichem Weg, wie bei den anderen Wachtürmen. Auch dieser Eingang muß stark bewacht werden. Außerdem solltet Ihr ein paar Panzer bauen, um die Gegend und die Sammler zu beschützen. Um Eure Sammler zu zerstören, benutzt Ihr den Mantel des Schweigens (siehe: allgemeine Tips; Nod). Wenn er kein Geld mehr hat, wird er mit seinen mobilen Einheiten angreifen. Wenn der Angriff abgewehrt ist, baut Ihr eine starke Armee und greift wie üblich an.

10. Mission: Rausschmiss

Das Dorf, in dem Ihr Euer Lager aufschlagen müßt, liegt im Osten. Auf dem Weg dorthin, wird ein die Gegend bewachender Mammut angreifen. Er dürfte kein Problem für Eure Fackeln der Erleuchtung sein. Wenn Ihr im Dorf seid, werden alle Häuser zerstört. In zwei Häusern ist jeweils eine Geldkiste versteckt. Den Bauhof baut Ihr in der Ecke am Fluß auf. Schnell wird eine Raffinerie und eine Hand von Nod hinzugebaut. Um die eigene Basis gut zu schützen, braucht Ihr viele Geschütztürme. Hier wären sogar Obelisken von Vorteil. Sobald Ihr das Geld zusammen habt, beginnt Ihr mit dem Bau eines zweiten und eines dritten Sammlers. Als erstes baut Ihr im Westen Tiberium ab,

danach im Nordosten. Damit die Gegend gut unter Kontrolle ist, werden immer wieder vorgeschobene Posten errichtet, die aus drei Geschütztürmen und einem Obelisken bestehen. Besonders die Wege der Sammler sollten gut bewacht werden.
Wenn die Anriffe der GDI seltener und schwächer werden, kann ein Tempel von Nod gebaut werden. Es ist jedoch wichtig, daß immer genug Geld zum Reparieren vorhanden ist. Dann baut Ihr ein paar Hammer der Gnade mit ihnen bis an den westlichen Bildschirmrand. Nun nach Norden, bis Ihr vor einer Anhöhung steht. Darauf ist seine Kommonikationszentrale, die Ihr ungefährlich von dem jetzigen Standpunkt aus zerstören könnt. Jetzt errichtet Ihr wie immer ein paar Mäntel des Schweigens, mit denen Eure Sammler zerstört werden. Ihr müßt jedoch vorsichtig sein, da sehr viele Panzer in der Gegend herum- stehen. Die Panzer solltet Ihr vorher ausschalten. Um Eure Basis zu zerstören, braucht Ihr einen großen Trupp, weil seine Basis sehr gut geschützt ist. Sie liegt im Nordwesten.

11. Mission: Diagnose: Tiberium
Diese Mission ist nicht besonders schwer. Als erstes zerstört Ihr alles, was in der Gegend ist. Dann fahrt Ihr in die südöstliche Ecke des Bildschirmrandes. Nun geht es weiter nach Norden, bis Ihr in die Basis kommt. Alle angreifenden Fahrzeuge und Bots werden zerstört. Die Forschungslaboratore liegen in der nordöstlichen und nordwestlichen Ecke der Basis. Nachdem sie zerstört sind, fahrt Ihr auf der Karte herum und zerstört alle gegnerischen Einheiten (keine Gebäude). Sobold es keine gegnerische Einheit mehr gibt, ist das Missionsziel erreicht.

12. Mission: Mantel und Degen
Der Anfang dieser Mission ist sehr schwer. Als erstes fahrt Ihr nach Nordwesten bis zur GDI-Basis. Dann fährt man um die Basis herum und ungesehen zum Hintereingang herein. Nun wird das MBF frei geschossen. Jetzt fahrt Ihr so schnell es geht zum Haupteingang der Basis in Richtung Süden. Bald kommt ein Tiberium, neben dem Ihr Euer Lager aufschlagt.
Nachdem Ihr eine Raffinerie hochgezogen habt, schafft Ihr eine sehr starke Verteidigung auf. Dann werden eine Hand von Nod und ein zweiter Sammler gebaut. Als nächstes solltet Ihr nun schleunigst die umliegenden Panzer ausschalten. Wenn er kaum noch Einheiten besitzt, greift Ihr mit ein paar Hammern der Gnade seine Basis an. Außer-

WER HÄNGT WEN AB?



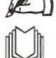
Laser Match Racing: DM 99,–

Systemanforderungen: 486 DX mit Windows 3.1 oder Windows '95, 4 MB RAM, SVGA (256 Farben), Farbmonitor, 3-Tasten-Maus (empf.), Gameport mit Doppeleingang bei Benutzung von zwei Steuereinheiten, Doublespeed CD-ROM Laufwerk und Windowskompatible Soundkarte.

Die erste Segel-Simulation für zwei (!) Spieler bringt frischen Wind in die Spieleszene. Sportliche Laser-Jollen garantieren Segelspaß pur. Segeln Sie das Rennen gegen den Computer oder direkt mit einem zweiten Mitspieler. In der 3-D-Grafik haben Sie die Regattabahn und den Mitspieler immer voll im Blick. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur oder am besten über zwei spezielle Sail Simulator-Steuereinheiten, die einfach an einen Zweifach-Gameport angeschlossen werden. Auf der CD-ROM befinden sich außerdem tolle Fotos und Videos über das Match Racing mit dem Laser, sowie alle notwendigen IYRU-Regeln zum Match Racing, deren Einhaltung der Computer natürlich auch überwacht.


Bestellung per Telefon: Montag bis Freitag von 8.00 bis 16.00 Uhr: 05 21/5 59-292. Astrid Anke und Dieter Braend freuen sich auf Ihren Anruf.


Bestellung per Fax: Rund um die Uhr: 05 21/5 59-114.


Bestellung per Post: DK-softmedia, Postfach 10 16 71, D-33516 Bielefeld.

Im Buch- und Fachhandel erhältlich!

Vertriebspartner Schweiz:
- Navigator 2000, Parkstraße 1, CH-6386 Wolfenschiessen
- Neptun-Verlag, Fidlerstraße 2, CH-8272 Ermatingen

Vertriebspartner Österreich:
- Lechner & Sohn AG, Postfach 105, A-1232 Wien

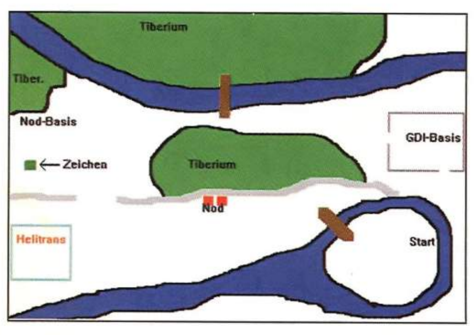
Unser Service: Bei technischen Fragen steht Ihnen von Dienstag bis Donnerstag von 12.00–16.00 Uhr unsere Hotline zur Verfügung: 0521/41 04 44.



dem baut Ihr drei Fackeln der Erleuchtung zum Schutz der anderen Panzer. Das schwerste an diesem Auftrag dürfte lediglich der Anfang sein.

13. Mission: Gewaltsame Übernahme

Als erstes bewegt Ihr Euch in Richtung Westen bis eine Brücke zu sehen ist, auf der ein M1A1 steht, der sofort zerstört wird. Die Rakzeros laßt Ihr auf der Halbinsel erst einmal stehen, weil später wahrscheinlich ein Helitran angeflogen kommt. Mit der Fackel der Erleuchtung fahrt Ihr nach Norden, wo eine Hand von Nod und eine Radarzentrale



Das große Finale steht den NOD-Truppen kurz bevor

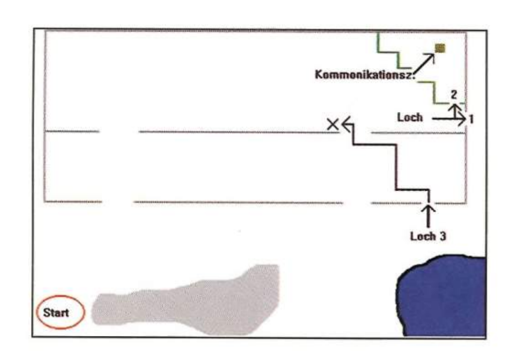
stehen. Die Radarzentrale verkauft Ihr einfach und baut für das Geld einen Invasor. Inzwischen holt Ihr die Rakzeros und greift mit ihnen aus sicherer Entfernung zwei Wachtürme im Westen an. Dann zerstört Ihr zwei Helitrans. Den anderen nehmt Ihr mit dem Invasor ein. Nun können die Rakzeros über den Fluß im Osten gebracht werden. Dort zerstört Ihr die Kirche, in der eine Geldkiste versteckt ist. Jetzt fliegt Ihr mit den Rakzeros zu einem Rauchsignal, das im mittleren Westen gezündet wurde. Dort habt Ihr einen Bauhof und eine Raffinerie, die repariert werden müssen. Für das Geld, was Ihr bekommt, wird als erstes eine mittelstarke Verteidigung aufgebaut und als nächstes ein Flugfeld, mit dem Ihr Euch eine Armee bringen laßt. Sie muß nicht besonders stark sein, weil Eure Basis nicht besonders gut gesichert ist.

14. Mission: Belagerungszustand

Diese Mission sieht schwerer aus als sie eigentlich ist. Zuerst fahrt Ihr mit dem Mantel des Schweigens durch eine kleine Lücke an den gegnerischen Panzern vorbei. Dann in Richtung Süden bis zum Zivilistendorf. In der Kirche ist eine Geldkiste versteckt. Für das Geld baut Ihr Euch Geschütztürme und ein paar Flammen der Läuterung. Damit die Energie reicht, müßt Ihr die Silos und ein paar Flaraks verkaufen. Sobald die Atombombe einsatzbereit ist, werft Ihr sie auf einige gegnerische Einheiten. Nun solltet Ihr die Panzer angreifen. Wenn Ihr die Geschütztürme ständig repariert, müßtet Ihr den Kampf gewinnen. Mit den Flammen der Läuterung zerstört Ihr die gegnerischen Bots. Jetzt könnt Ihr auch den Sammler abbauen schicken. Wenn Ihr auch diesen Kampf gewinnt, ist der Rest kein Problem mehr. Eure Basis ist lächerlich. Sechs Panzer sollten genügen.

15. Mission: Todesschwadron

Hier müßt Ihr die Anweisungen genau befolgen und Euch an die gezeichnete Karte halten, damit es klappt.
Als erstes fahrt Ihr mit einem Mantel des Schweigens im Osten um die Mauer. Dann sprengt Ihr das Mauerstück “1” und “2” weg. Danach bleibt Ihr dort (nicht sichtbar) stehen (dieses Fahrzeug ist Nr.1). Nun fahrt Ihr mit dem anderen Mantel des Schweigens los und sprengt das Mauerstück “3” weg. Im Anschluß daran fahrt Ihr durch das Loch zur markierten Stelle “X” und wartet dort (dieses Fahrzeug ist Nr.2). Jetzt lauft Ihr mit dem Commandobot zu Fahrzeug Nr.1. Es kann



Haltet Euch genau an diese Karte und der letzte Level ist bald geschafft

sein, daß der gegnerische Commandobot Euren angreift. Euer Commandobot muß den anderen töten, sonst wird er es ganz gewiß mit Eurem tun.
Wenn der Commandodot an der besagten Stelle steht, greift Fahrzeug Nr. 2 den Mammut an, der bei ihm in der Nähe steht. In diesem Moment fahren Fahrzeug Nr. 1 und der Commandodot durch die Löcher “1” und “2”. Das Fahrzeug Nr. 1 greift den Befestigungsturm, der hinter der Kommunikationszentrale steht an, während der Commandodot sie sprengt. Geschafft.

Wer nach den 15 sauschweren Missionen immer noch nicht genug hat, darf sich auch gleich noch an die Dinolevel wagen.

Die Siedler II

Unmittelbar nach dem Testmuster belieferte uns Blue Byte gleich noch mit den ersten brandheißen Programmierertips, die weiterhelfen, ohne die Lust am Herumexperimentieren zu nehmen.

Ernährung:

Ohne Mampf kein Kampf, deshalb zu Beginn einige Fischer produzieren, die mit ihren Fängen die Versorgung zumindest solange aufrecht erhalten, bis die Deckung des Nahrungsmittelbedarfs durch Brot und Fleisch gesichert ist. Um überhaupt Brot backen zu können, brauchen die Felder der Bauern viel Platz, schließlich ist Getreide ein nachwachsender Rohstoff. Pro Mühle werden übrigens zwei Bauern benötigt. Oft aber ist für die Mehlgewinnung und die Schweineaufzucht gleichzeitig zu wenig Platz vorhanden. In diesem Fall ist es besser, auf die Sauen zu verzichten, da der Schweinehof mehr Raum einnimmt, als Mühlen oder Bäckereien.

Produktion:

Holz ist ein äußerst wichtiger Rohstoff! Neben einem Holzfäller deshalb immer einen Förster in die gleiche Gegend setzen, um eine ausreichende Holzversorgung zu gewährleisten. Vergeßt Ihr die Förster, ist die Mission unter Umständen nicht mehr lösbar. Ebenfalls sehr empfehlenswert ist der Bau einer Schlosserei. So kann je nach Bedarf das drin-



gend benötigte Werkzeug gefertigt werden. Danach solltet Ihr die Schlosserei wieder stoppen, um Rohstoffe zu sparen. Ist ein ganz bestimmtes Werkzeug dringend erforderlich, alle anderen Wahrscheinlichkeiten im Werkzeugfenster unbedingt auf Null setzen. Dadurch geht die Produktion viel schneller. An rohstoffreichen Stellen (z. B. Getreide, Erze, Kohle o.ä.) empfiehlt sich die Errichtung einer "lokalen Produktionsstätte" inklusive Lager und verarbeitender Industrie. Dadurch wird das Wegenetz deutlich weniger mit dem Transport von Rohstoffen belastet und die Siedler sind Euch dankbar.

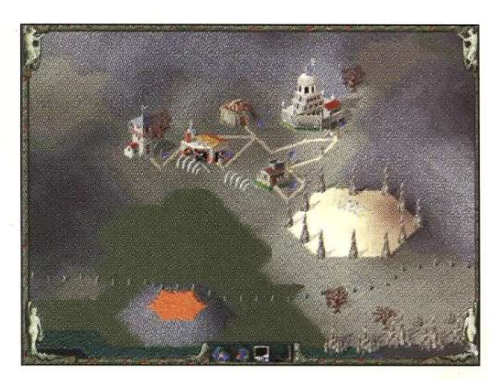
Schiffe eignen sich prima zur Erkundung der Karte und wichtiger Anlegepunkte

Transport:

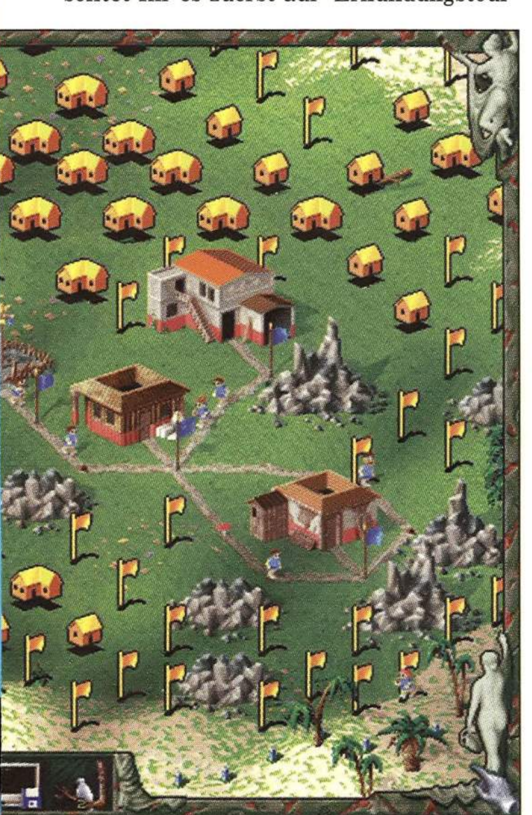
Beginnt Ihr eine Mission ohne Esel, schneller Transport ist aber ein wichtiges Kriterium in diesem Abschnitt, errichtet möglichst schnell einen Bauernhof, einen Brunnen und eine Eselszucht. Der Transport beschleunigt sich dadurch beträchtlich. Auf Karten, in denen Ihr ein Schiff in Eurem Besitz habt, solltet Ihr es zuerst auf "Erkundungstour" schicken, d.h. nicht sofort am erstbesten Hafen anlegen, sondern Euch erst einen Überblick über Kontinente und verfügbare Anlegestellen verschaffen. Die gesamte Planung läßt sich so verbessern und erleichtern.

Militär:

Zum Golde drängt doch alles, weshalb die feindliche Goldproduktion ein Hauptpunkt unserer Angriffsbemühungen sein sollte. Mehrere Gebäude gleichzeitig anzugreifen, hat sich dabei als sehr wirksam erwiesen, da die Verteidiger keine Hilfe erwarten können. Bei den Angriffen ebenso wie in der Verteidigung aber nur die stärksten Soldaten einsetzen, die Besatzung der Militärgebäude an



Katapulte ziehen das Feuer auf sich, lenken somit von anderen Aktionen ab



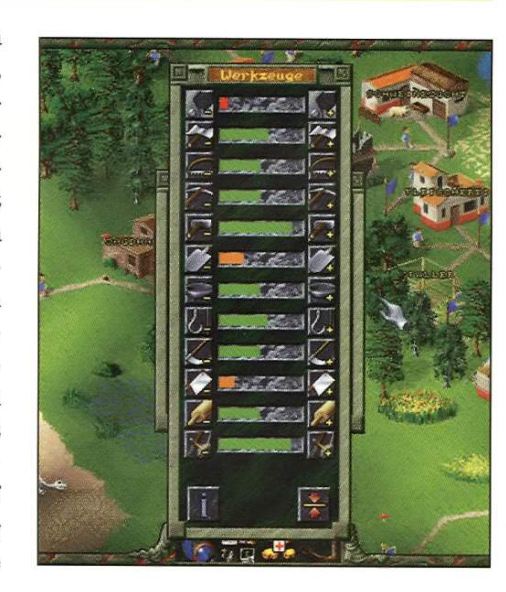
Ein wichtiger Grundsatz bei "Die Siedler II" ist das raumökonomische Bauen. Geht also sparsam mit dem Platz um, ansonsten kann es passieren, daß später für wirklich wichtige Gebäude kein Platz mehr da ist



Zum Abschluß noch eine Liste der notwendigen Baumaterialien für alle Einrichtungen:

	BRETTER	STEINE
Holzfäller, Forsthaus, Steinbruch, Fischerhütte, Jagdhaus, Brunnen, Baracke	2	0
Sägewerk, Fleischerei, Mühle, Bäckerei, Eisenschmelze, Schlosserei, Schmiede, Münzprägerei, Brauerei	2	2
Alle Bergwerke, Spähturm	4	0
Werft, Wachstube	2	3
Bauernhof, Schweinezucht, Eselzucht	3	3
Katapult	4	2
Lagerhaus	4	3
Wachturm	3	5
Hafengebäude	4	6
Festung	4	7

den Landesgrenzen immer auf Maximum setzen. Soll der Feind mal abgelenkt werden, ihn mit einem nicht mehr benötigten Katapult ärgern. Die gegnerischen Völker empfinden Katapulte als äußerst störend und greifen sie deshalb besonders häufig an. So bleibt vielleicht der Rücken für eine andere Aktion frei. Startet Ihr eine Großoffensive, reißt vorher alle unnötigen militärischen Gebäude im Landesinneren ab. Dadurch werden zusätzliche Soldaten für den Angriff frei. Aber Achtung! Lager müssen ebenso wie Goldminen und Goldschmieden ausreichend geschützt sein (Minimum Wachtturm). Da das Hauptquartier nicht in der Lage ist, einen Angriff auszuführen, muß es stets von einem Ring starker Militärgebäude umgeben sein. Die regelmäßige Rekrutierung neuer Soldaten setzt voraus, daß Wirtshäuser und Schmieden immer das gleiche Lagerhaus beliefern.



Baut frühzeitig eine Schlosserei. So könnt Ihr schnell begehrte Werkzeuge produzieren.



Geologen sind sehr nützlich, um die Umgebung nach Bodenschätzen abzusuchen und die optimale Plazierung der Bergwerke zu gewährleisten

Allgemeine Spieltaktik:

Eine der wichtigsten Regeln, um neue Inseln erfolgreich zu besiedeln, heißt: So schnell wie möglich ausbreiten und darüber hinaus unentdecktes Gelände mit den Scouts erkunden. Spähtürme am Strand können auch über die See, Spähtürme in den Bergen über die Schneeregionen hinaus aufklären. Da alles von Rohstoffen abhängt, ist es wichtig, Berge (=Erze) so schnell es geht zu erschließen. Benutzt dazu die Geologen und schickt sie auf Erzsuche.

Descent 2

Gar fürchterlich erschreckt hat sich bestimmt so mancher, der die Cheats des Demos auch bei der Vollversion einsetzen wollte. Zur Beruhigung deshalb hier die richtigen Cheats, eingesandt von Arno Candel aus Untersiggenthal in der Schweiz.

Nochmal zur Erinnerung: Das waren die Cheats für die Demoversion:

GABBAGABBAHEY	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
ZINGERMANS	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
MOTHERLODE	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
EATANGELOS	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
CURRYGOAT	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
JOSHUAAKIRA	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
WHAMMAZOOM	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
ERICAANNE	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy

Und hier nun die Cheats von Arno Candel, die Euch wirklich weiterhelfen:

FREESPACE	Level Warp
ALIFALAFEL	Accessories
SPANIARD	Killt alle Robots in der Mine 2x verwenden: Killt den Guide-Bot
GOWINGNUT	Guide-Bot attackiert die Robots
BITTERSWEET	Psychedelische Wände
GODZILLA	Roboter durch Rammen killen

Du hast sechs Beine, zwei Fühler
und ein großes Problem...

bad mojo

DAS KAKERLAKEN-KULT-SPIEL.

Wenn Kronkorken zum unentbehrlichen Hinweis und Zigarettenstummel zur lebensrettenden Waffe werden, befindest Du Dich mitten im Kult-Spiel des Jahres. Du bist nichts weiter als eine gewöhnliche Kakerlake - ständig auf der Suche nach einem Weg zurück zu Deiner menschlichen Gestalt. Geniale 3D-Computer-Animationen mit über 800 Bildern gemischt mit digitalen Filmsequenzen, brillanten Soundeffects und einem einzigartigen, packenden Spielverlauf saugen Dich förmlich auf in diese mysteriöse Welt. Was Du auf Deinem Weg durch schmierige Bars und verstaubte Appartments entdeckst mag Dich schockieren. Was Du nicht entdeckst mag Dich sogar töten. Doch ganz gleich wie es ausgeht, Du wirst nie mehr der alte sein...

AB APRIL ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM, DEMNÄCHST AUCH FÜR MAC.



Empfohlene Systemvoraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX2 66 MHz, 8MB RAM, 20MB Festplatte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk, Soundkarte, SVGA Grafikkarte (256 Farben). Windows 3.1 oder höher.

PULSE ENTERTAINMENT, THE PULSE ENTERTAINMENT LOGO AND BAD MOJO ARE EITHER A REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF PULSE ENTERTAINMENT INC. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THOSE OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

NEUE CD-ROM´S

"SUPERSPEED"

Über 500 Extra Levels, Tracks,Missionen, Editoren & Screens für:

- THE NEED FOR SPEED (75 TRACKS)
- COMMAND & CONQUER
- WING COMMANDER 1 bis 4
- US-NAVY FIGHTERS
- PANZER GENERAL 2
- PRIVATEER
- BONUS COLOR-CLIPARTS

39,90 DM



Händleranfragen erwünscht

"SUPERFUN"

Über 925 Extra Levels, Editoren, Missionen, Screens, Cheats, Game Saves & Utilities für:

- COMMAND & CONQUER
- WARCRAFT 1
- WARCRAFT 2
- MECH WARRIOR 2
- MS-FLIGHT SIMULATOR
- NBA LIVE 95
- Sim City
- Sim City 2000

39,90 DM

Händleranfragen erwünscht

Inhaltlich keine Überschneidungen zwischen beide CD´s

Im Fachhandel und Versand erhältlich

Direktbestellung bei Firma:
CD-ROM BÖRSE Marktstraße 74
D- 76887 Bad Bergzabern
Tel. 06343-5011 - Fax.5012

Bestell Coupon

Bitte senden Sie mir folgende CD´s.

☐ SUPERSPEED = DM 39,90
☐ SUPERFUN = DM 39,90
(Sparpaket 2 CD´s)
☐ SUPERSPEED & SUPERFUN = DM 70,-

Ich bezahle die Versandkosten wie unten angekreuzt.

☐ Per Nachnahme + DM 15,90 zahle ich bei Erhalt der Ware.
☐ Per Vorkasse + DM 10,- Scheck / Bar liegt bei.

Name
Straße
Plz/Ort
Telefon
Unterschrift

Irrtümer / Änderungen vorbehalten

Ran Soccer

Und nochmal König Fußball. Markus Ganz aus Ludwigsburg kickt anscheinend ganz gerne mit dem SAT1-Team und hat deswegen diesen Cheat ausbaldowert. Das Dream-Team (??) ist in der Teamliste anwählbar, wenn Ihr das Spiel mit dem Parameter SOCCER -01142475549 startet. Reinhold Beckmann, Werner Hansch und Jörg Wontorra spielen allerdings nicht mit.



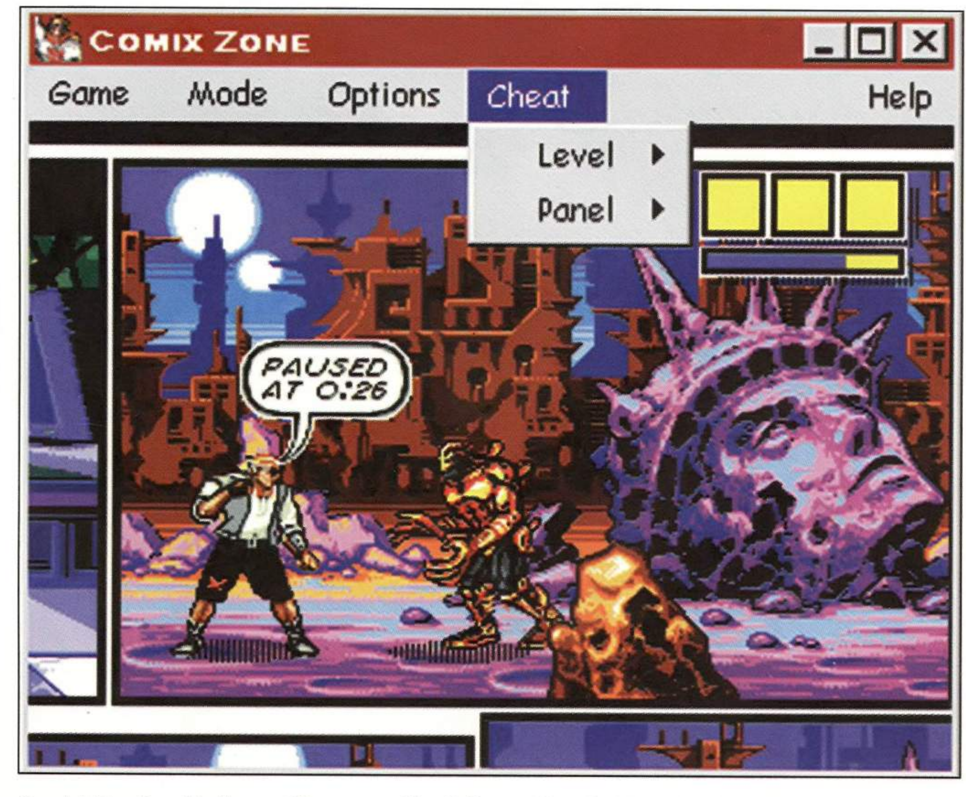
Lächerliche Namen und häßliche Trikots: Sooo toll ist das Dream Team von SAT 1 nicht. Allerdings hat jeder Spieler eine herausragende Eigenschaft, die zusammen eine sehr gute Mannschaft ergeben.

Comix Zone

Ach, wär Sketch Turner doch bloß ein Comicheld geblieben! So aber treibt er auch auf Computern sein Unwesen und ist noch dazu relativ leicht zu cheaten. Während des Spiels CAMERON eingeben (alles in Großbuchstaben!) und schon befindet sich oben auf der Menüleiste ein neuer Punkt: das Cheatmenu. Auch diesen Cheat haben wir Markus Ganz zu verdanken.

Apache Longbow

Von Hubschrauberexperte Arndt von Conta aus Aachen kommt ein Tip zu Software 2000s State-of-the-Art-Simulation "Apache Longbow", getreu dem Motto "klein, aber oho". Ihr müßt im Pilotenauswahlbildschirm als Namen "Monty Barrymore" eingeben (auf Leerzeichen achten). Jetzt seid Ihr im Campaign-Modus unzerstörbar und habt unendlich viel Munition an Bord.



Ouch! Auch mit einem Cheatmenü wird aus Comix Zone kein gutes Spiel

Das Rock´n Roll - Adventure mit AEROSMITH



Quest for Fame



DER KICK MIT DEM PICK!

Der V-PICK-CONTROLLER, ein elektronisches Plektron wird mitgeliefert und verwandelt Ihren PC in eine VIRTUELLE GITARRE

DER WEG ZUM RUHM!
Quest for Fame reißt Dich aus der unbedeutenden Dunkelheit ins Rampenlicht eines Rockstars.
Unternimm die ganze Tour - improvisiere mit Deiner Kellerband, trete in kleinen Blues-Bars auf und lass es im Tonstudio krachen.
Dann der ultimative Kick - ein Gig mit Aerosmith im Humungodome vor Tausenden von Fans.
Ein Traum wird wahr.

* Du kannst bei den heißesten Aerosmith-Hits die Lead-Gitarre übernehmen: Love In An Elevator, Livin´On The Edge, Eat the Rich, Shut Up And Dance und anderen
* Packende Musikvideos, Grafiken und Animationen
* 4 Schwierigkeitsstufen, 11 interaktive Szenen und Live Auftritte von Aerosmith
* Die Bandmitglieder geben ein gnadenloses Feedback über Deine Leistung

PRESSESTIMMEN:
PC Action: 81%, „ ... macht riesig Spaß."
PC Player: 79%, „ ... die beste Erfindung seit dem Röhrenverstärker von Marshall."
TV Today: „ Geniales Game "

Quest For Fame Web-Site: http://www.virtualmusic.com/qff.html
Quest For Fame Hotline: 0180/530 45 25
Für Windows 3.1 & Windows 95 · Ab Juni auch für Mac

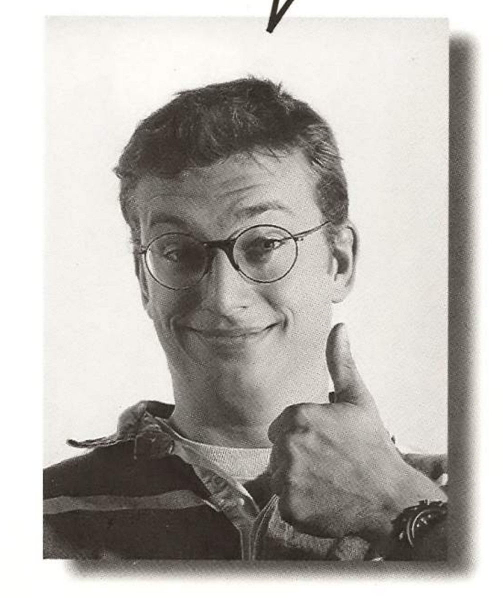






Hexerei

Es ist vollbracht: Ab diesem Heft ist zumindest jeder Käufer der CD-ROM-Ausgabe stolzer Besitzer eines Hex-Editors. Einen Kursus zum fachgerechten Umgang findet Ihr in der nächsten Ausgabe.



MAG!!!

Mit dem Trick von Patric Mrawek aus Trippstadt steht die neugegründete Zeitschrift gleich viel besser da. Dazu das entsprechende Savegame mit einem Hexeditor bearbeiten. Ungefähr in der Mitte der Datei ist der Namenseintrag des Spielers und seines Verlages zu finden. Direkt über dem Vornamen ist der aktuelle Kassenstand abgespeichert. Zur Vergewisserung den Geldbetrag einfach mit einem Hexrechner umrechnen und die beiden ersten und letzten Bytes vertauschen. An der richtigen Stelle FF FF FF schreiben, und schon sollte das liebe Geld im Überfluß zur Verfügung stehen. Ansonsten läßt sich die Prozedur beliebig oft wiederholen

NHL Hockey ´96

Als Ergänzung zur Hexerei der Power-Play-Ausgaben 3/96 und 4/96 schickte Carsten Käfer aus Düsseldorf (woher soll denn ein Eishockeytip auch sonst kommen) Tips zum Editieren der Torhüter, deren Adresse wie gehabt in der Datei key.db erforscht werden muß. Hier am Beispiel des Goalies der Detroit Red Wings, Mike Vernon. Die Eigenschaften der Schlußmänner unterscheiden sich ja deutlich von denen der Feldspieler. Als da wären zum Beispiel: Glove Left, Glove Right, Stick Left, Stick Right, Speed, Agility, Offensive Awareness, Defensive Awareness, Puck Control. Im vorliegenden Fall liegt die Adresse bei 00003995.

00003990: 00 05 00 00 05 **01 0A 0C** – **0A 0A** 00 **0A 0A** FF 00 **0A**
000039A0: **0A** 00 07 00 11 **0A** 01 **0E** – **0A 0A 0A** 00 09 **0A** 00 00

Das erste fett gedruckte Byte (01) entspricht der Stockhand des Torwarts (00 = Kelle links, 01 = Kelle rechts). Der Rest ist folgendermaßen belegt:
1.Glove Left, 2.Glove Right, 3.Stick Left, 4.Stick Right, 5.Unbe-legt,6.Speed, 7.Agility, 8.-9-unbelegt, 10.Offensive Awareness, 11.Defensive Awareness, 12.-15.unbelegt, 16.Puck Control. Eingetragen werden können Werte von 00 bis 0F, die in NHL Hockey folgenden Zahlen entsprechen: 00=40, 01=44, 02=48 ... bis 0F=100.

Battle Isle III

Andreas Meier aus Grafing tüftelte diese umfangreiche Hexerei aus, mit der feindliche Einheiten sofort die Fronten wechseln und das gesamte eigene Kriegsmaterial auf Vordermann gebracht wird. Den Spielstand in den Editor laden und die Stelle 00001BD0 suchen. Ab dieser Stelle müßten regelmäßig alle 26 Bytes mehrere FF stehen. Sind sie gefunden, kann´s auch schon mit dem Editieren losgehen. Dabei muß man sich an ein einfaches Schema halten: Das FF-Byte steht immer an 21. Stelle der zu einer Einheit gehörenden Byteschlange. Das Ganze sieht in etwa folgendermaßen aus:

00001BD0: XX XX XX 0A 0B XX XX XX –
ZZ 0F 27 0F 27 0F 27 0F
00001BE0: 27 0F 27 XX FF XX XX 01 – XX

Die XX bezeichnen nicht zu verändernde Werte.
Das vierte Byte steht für die Gruppenstärke, das fünfte für die Erfahrung. Die oben eingetragenen 0A und 0B sind jeweils die Höchstwerte.
Byte 10 und 11 bestimmen die Treibstoffmenge, die Bytes 12 bis 19 die Menge der verschiedenen Munitionsarten. Hier ist ebenfalls das Eingetragene (0F 27) der zulässige Höchstwert.
Byte 25 beschreibt den Besitzer der Einheit. Wollt Ihr feindliche Truppen in Euren Besitz bringen, müßt Ihr hier 01 eintragen.
Das Byte ZZ steht für die Einheit. Die nachfolgende Tabelle listet alle Möglichkeiten auf. Mit einer Armada an Ionstars, um nur ein Beispiel zu nennen, sollten selbst die schwierigen Abschnitte kein Problem sein.

Code	Einheit	Code	Einheit
00	Planum	07	Imperator
01	Regio	08	Technotrax
02	Sinus	09	Snake
03	Ranger	0A	Sting
04	Buggy	0B	Samurai-2
05	Orion	0C	Pulsar
06	Demon	0D	Nashorn



0E	Golem	27	Spectrum
0F	Elixier	28	Crux
10	Troll	29	Guppi
11	Archimedes	2A	Rex
12	Algol	2B	Möwe
13	Alcor	2C	Patrix
14	Rune	2D	Titan
15	Medusa	2E	Nautilus
16	Skull	2F	Orca
17	Ionstar	30	Polar
18	Super Virus	31	Zenit
19	Atlas	32	Hydra
!A	Dolmen	33	Vader
1B	Anaconda	34	Comet
1C	Excalibur	35	Aldinium
1D	Python	36	Vision
1E	Monolith	37	Quasar
1F	Uhu	38	Samurai-3
20	Ghost	39	Vader DF
21	Thunder	3A	Medusa-2
22	Stormbringer	3B	UX-2
23	Dragon	3C	Axis
24	Genom	3D	Citadelle
25	Exterminator	3E	Pluto
26	Sperber	3F	Pterano

Radix – Beyond the Void

Wer Pech hatte und Epics lachhaften Descent-Verschnitt geschenkt bekam oder es aus Versehen gar selbst gekauft hat, soll mit der Hilfe von Andreas Gohr aus Berlin wenigstens in den Genuß wirksamer Hex-Schummeleien kommen. Dazu ein Savegame in einen Hexeditor laden und an die fettgedruckten Bytes editieren:

000000A0: **aa aa** 00 00 **bb bb** 00 00 – cc cc 00 00 **dd dd** 00 00
000000B0: **ff** 00 00 00 0e 00 00 00 – 0e 00 00 00 0e 00 00 00
000000C0: 0e 00 00 00 0e 00 00 00 – 0e 00 00 00 0e 00 00 00

aa aa:	Shells	e:	Waffen (Für die höchste Ausbaustufe den Wert 8 eintragen)
bb bb:	Nukes		
cc cc:	Missiles		
dd dd:	Torpedos	ff:	Plasmabombs

Die Fugger II

Landet Ihr beim spielen von "Die Fugger II" auch immer im Schuldturm, weil die 750 Taler Startkapital hinten und vorne nicht reichen? Mit der Hexerei von André Klein aus Wuppertal könnt Ihr ihm locker entrinnen. Mittels eines Hexeditors den entsprechenden Spielstand laden und die Zeile 00009E10 suchen. In dieser Zeile nun die Bytes 9E18, 91E9 und 91EA in jeweils FF ändern und abspeichern. Startet Ihr jetzt wieder die Fugger mit Eurem Spielstand, so habt Ihr 16777215 Taler im Geldsäckel! Damit dürften Bestechungsgelder und andere Dinge wie Hochzeiten und Anklagen unter einem Haufen Geld verschwinden.

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH

IBM/PC

"Z"	DV	64.00
Adams Family Pinball	DA	64.00
HUGO!	DV	54.99
König der Löwen(BSS)	DV	54.99
König der Löwen Drk.	DV	74.99
Lion King	DA	54.00
Mickey & Crew (BSS)	DV	54.99
Mickey & Crew Druck	DV	74.99
Pole Position	DV	84.00
Sim Tower (Win)	DV	76.00
Sim Tower (Win)	DA	69.00

IBM/PC-Sonderangebote

Aladdin	DA	49.99
Blue Planet 2000	DV	39.00
Brett Hull Hockey 95	DA	34.00
Bureau 13	DA	29.00
Dark Sun 2	DA	34.00
Dschungelbuch Win 95	DV	39.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	39.00
Fußball Total	DV	9.99
Legionen (Win)	EV	34.00
Menzoberranzan	DA	34.00
Metal Marines (Win)	DV	49.00
Schatz im Silbersee	DV	24.00
Star Crusader S & D.	DV	19.00
Star Crusader	DV	34.00
Zoop	DA	39.00

CD-Rom Spiele

"Z"	DV	74.00
11th Hour (kp.dt.)	DV	89.00
5th Musketeer	DV	64.99
Abuse	DV	69.00
Adams Family Pinball	DA	74.00
AH-64D Longbow	DV	89.00
Albion	DV	79.00
Alien Trilogy	DA	79.00
Alone in t. Dark 1-3	DV	69.99
Angel Devoid	DA	59.00
Arcade Amerika	DV	79.00
Assault Rigs	DA	64.99
ATF X-Fighters US	DV	84.99
Atripolis 2097	DV	69.00
Azrael's Tear	DV	69.00
Bad Mojo	DA	69.99
Baldie	DV	69.00
Batman Forever	DA	74.99
Battle Beast	DV	69.00
Battlecruiser 3000AD	DV	69.00
Battle Isle 3	DV	69.99
Bermuda Syndrom	DV	64.00
Biing	DV	54.99
Bleifuss	DV	54.00
Caesar 2	DV	84.00
Chronicles of the Sw	DA	74.99
Civilisation Net	DV	89.00
Civilization 2	DV	84.99
Clayfighter 2	DA	74.99
Command & Conquer 2	DV	89.00
Command & Conquer	EV	69.00
Command & Conq.Win95	DV	89.00
Command & Conquer	DV	79.00
Conquest o.t.n.World	DV	79.00
Crusader-No Remorse	DV	79.00
Cyberia 2	DV	69.00
Cybermage-Darklight	DV	79.00
D (Win 95)	DV	79.00
D (Dining Table)	DV	79.00
Daggerfall	DV	79.99
Das schwarze Auge 3	DA	84.00
Der Planer 2	DV	79.00
Descent 2	DA	79.00
Descent 2 (Win95)	DA	79.00
Destruction Derby	DA	84.99
Die Fugger 2	DV	76.99
Die Siedler 2	DV	69.00
Discworld kp.dt.	DV	79.00
Driving Need f.Speed	DV	79.00
Duke Nukem 3D	DA	69.00
Dungeon Master 2	DV	59.00
Dungeon Keeper	DV	89.00
Earthsiege 2 Skyfor.	DA	79.99
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Elisabeth	DV	89.00
Endorfun	DA	54.00
Eurofighter 2000	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	EV	69.00
F1 Manager 96	DV	74.00
Fantasy General	DV	69.00
Fifa Soccer 96	DV	79.00
Frankenstein (Win'95	DV	84.00
Full Thrott. Vollgas	DV	64.99
Gabriel Knight 2	DV	82.99
Gender Wars	DV	69.99
Gene Wars	DV	84.00
Grand Prix Manager	DV	84.00
Heart o.t. Darkness	DV	89.00
Hugo 3 - CD	DV	69.99
Incredible Machine 2	DV	69.00
Indy Car 2 (Win95)	DA	79.00
Indy Car Racing 2	DA	74.00
John Madden 96	DA	79.00
Judge Dredd	DA	79.00
Kingdom of Magic	DV	74.99
Lands of Lore 2	DV	89.00
Locus	DV	62.99
Lost in Town	DV	79.00
Mad TV 2	DV	79.00
Made in Germany	DV	54.00
Magic the Gathering	DV	89.00
Master of Antares	DA	84.99
Mega Pack 5	DA	89.00
Monopoly	DV	59.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
NBA Live 96	DA	84.00
Nemesis (Zork)	EV	77.99
NFL Quarterback 96	DA	79.00
NHL Hockey 96	DV	79.00
Olympic Gold (Win)	DV	69.99
Shannara	DV	79.00
Shell Shock	DV	64.00
Shock Wave Assault	DV	79.00
Silencer (Win95)	DV	69.00
Silent Hunter	DV	64.99
Silent Thunder	DV	79.00
Silent Thunder	DV	84.99
Simon the Sorcerer 2	DV	69.99
Simon t.S.im Weltall	DV	79.00
Space Bucks	DA	66.99
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Spycraft	EV	74.00
Star Trek: Next Gen.	DV	74.00
Star Trek Deep Space	DA	69.99
Steel Panthers	DV	64.99
Stonekeep kp.dt.	DV	89.00
Storm	DV	74.00
SU 27 Flanker	DV	69.00
Syndicate Wars	DV	79.99
T-Mek	DA	74.00
Teamchef	DV	82.99
Terminator Future S.	DV	72.99
Terra Nova	DA	76.99
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	84.99
This means War	EV	56.99
This means War	DV	72.99
Thunderhawk 2	DV	69.99
Tommy (Win95)	DA	79.00

Jetzt bestellen per Internet
Infos unter E-Mail-Adresse:
INFO@PLAYCOM.DE

Panzergeneral 2 Wi95	DA	64.99
PBA Bowling	DA	54.00
Perfect General 2	DA	69.00
PGA Tour Golf 96	DA	79.99
Phantasmagoria (Win)	DV	89.00
Pole Position	DV	88.99
Police Quest Swat	DV	79.00
Pro Pinball	DV	54.00
Psychic Detective	DA	79.00
Rayman	DA	64.99
Rebel Assault 2	DV	82.99
Rebel Assault 2	DA	74.00
Revolution X	DA	79.00
Riddle of Master Lu	DV	72.99
Ridge Racer	DA	54.00
Ripper	DV	79.99
Rise of the Robots 2	DA	79.00
Schleichfahrt	DV	79.00
Sensible W.o. Soccer	DV	75.00
Sensible Golf	DV	59.99
Top Gun	DV	89.00
Trivial Pursuit	DV	69.00
Unnecessary Rough.96	DV	74.00
Virtual Snooker	DA	74.99
War College	DV	62.99
Warcraft 2	DV	79.00
Warhammer Dark Crus.	DA	64.99
Warhammer-Im Schatt.	DV	69.00
Wayne Gretzky NHLPA	DA	64.99
Wing Commander 4	DV	99.00
Wing Commander 3	DV	84.00
Wipe out	DA	94.00
Worms	DV	69.00
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.00

CD-Rom Sonderangebote

1942 Pacific Air +	DA	39.00
7th Guest	DA	24.00
Aces over Europe	DV	19.99
B-17 Flying Fortress	DA	24.00
Battle Isle 2 & Data	DV	29.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Blue Planet 2000	DV	39.00
Bundesliga Manager 1	DV	19.00
Bureau 13	DA	34.99
Burning Steel 4	DA	49.00
Christmas Lemmings	DA	24.99
Command&Conquer Data	DV	29.00
Commander Blood	DV	34.99
Creature Shock	DV	19.00
Dark Sun 1 PC Games	DV	9.95
Deadline	DA	49.00
Descent 2 Mission B.	DA	35.99
Dogfight	DA	24.00
Duke Nukem 3D Sharew	EV	10.00
EA Sports Rugby	DA	32.99
Ecstatica	DA	39.00
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk	DA	24.00
Fade to Black	DV	44.99
Fifa Soccer 95	DV	29.00
Gabriel Knight 1	DV	22.99
Goblins 3 Classic	DV	19.99
Hand of Fate	DV	29.99
Help - Charity Comp.	EV	39.00
Hole in One	DA	22.99
Inca 1	DV	22.99
Indy Car Racing	DA	24.00
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingdom: Far Reaches	DA	39.99
Kings Quest 6	DV	24.00
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	39.99
Koshan Conspiracy (B	DV	19.00
Kyrandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DA	26.99
Lands of Lore	DA	29.99
Little Big Adventure	DV	39.00
Lost in Time	DV	19.99
Lothar Matthäus	DV	26.99
Magic Carpet 2	DV	49.99
Manic Karts	DA	34.00
Master of Magic	DV	24.99
Mechwarrior 2 Expan.	DV	39.00
Menzoberranzan	DA	34.00
Nascar Racing	DA	24.00
NHL Hockey Classic	DA	29.00
Noctropolis	DV	34.00
North & South Class.	EV	15.00
Novastorm	DA	39.00
Oldtimer Classic	DV	9.99
Paws of Fury-Brutal	DV	22.99
PC Games Cheat	DA	25.00
Perfect Pinball	DA	19.99
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Pinball Dream Deluxe	EV	19.99
Primal Rage	DA	24.99
Raven Project	DV	49.00
Ravenloft 2	DA	34.99
Retribution	DV	9.95
Royal Flush	DA	24.00
Samstag Nacht (RTL)	DV	45.00
Siedler Classic	DV	29.99
Sim City Extended Ve	DA	19.00
Simon the Sorcerer 1	DV	29.00
Star Trek 25th Ann.	DA	24.00
Star Trek Judgemet R	DV	24.00
Stonekeep ""DEMO""	DA	5.00
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
T.F.X.(Tactical Figh	DA	27.99
Tank Commander	DA	29.00
Theme Park & Transp.	DV	44.99
Theme Park	DV	29.00
Tilt	DV	49.00
Trainer Classic	DV	9.99
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.00
Veil of Darkness	DV	9.95
Virtuoso Classic	DV	19.00
Warcraft 2 Exp.Disk	DV	22.99
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Wing Com. Armada Cl.	DA	29.00
Worms Reinforcements	DA	32.99
X-Com: Terror f.t.D.	DV	29.00
Zoop	DA	39.00

CD-Rom Spiele-Zubehör

Aerospace Boxen 2*5W	DV	29.00
Aktivboxen SBC-610	DV	59.00
CD Caddy	DV	14.00
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Gravis Gamepad	DV	36.99
Null Modem Kabel	dv	14.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Glider	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	17.00
Pro Pad SV-231	DV	29.00
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 098/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIEREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Gaswerkgasse 3, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/42 80 40
Versand für **Deutschland**, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

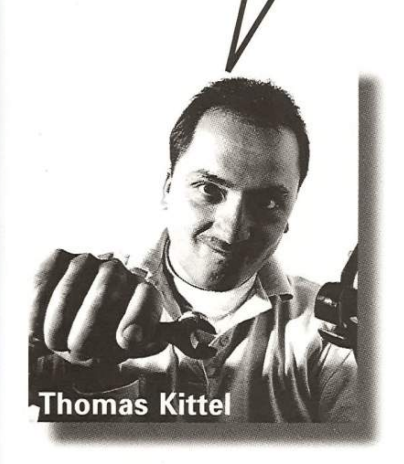
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Kostenlose Gesamtpreisliste.
• Wir verkaufen auch: SNES, Playstation, Saturn und 3DO Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250.– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

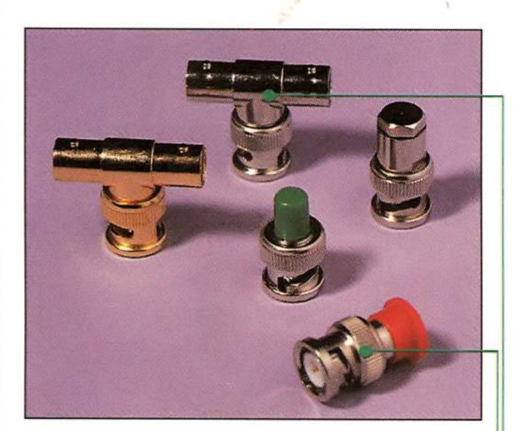
Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweiß erforderlich.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

ERSTE HILFE



Hardware spielt grundsätzlich immer im entscheidenden Moment verrückt: Etwa dann, wenn man ein nagelneues Spiel anfangen möchte. Wie Ihr Eure Kiste trotzdem wieder zum Leben erweckt, verrät auch diesen Monat wieder Power-Play-Medicus Thomas Kittel...



T-Stücke und Terminatoren: Unverzichtbar für Netzwerke

Spiele-Netzwerk

Da ich seit einiger Zeit in der glücklichen Lage bin, zwei Computer zu haben und mein Kumpel und ich gerne miteinander antreten, hätte ich folgende Fragen: 1. Wie kann ich die Rechner miteinander verbinden (sie stehen in verschiedenen Räumen)? Es sollen hauptsächlich Spiele darauf laufen. 2. Ich könnte günstig an zwei Ethernetkarten mit 10 m Koaxkabel kommen. Könnte ich damit etwas anfangen, ohne weitere Software und Hardware kaufen zu müssen? Und wenn doch, welche? Der eine Rechner ist ein P-100 mit 16 MByte RAM und der zweite ein DX4/100 mit 8 MByte RAM, Betriebssystem ist Windows 95.

Jens Maydowski, Wutha-Farnoda

Der Spielespaß steigt immens, wenn man auf zwei Rechnern mit- oder gegeneinander spielen kann. Weil Du zwei recht leistungsstarke Systeme hast, ist eine Vernetzung nicht nur für Spiele sinnvoll. Mit etwas Geschick kannst Du Ressourcen wie Festplatten, Backup-Medien oder CD-ROM-Laufwerke gemeinsam nutzen und damit einiges an Geld sparen. Am einfachsten und preiswertesten lassen sich die Computer mit einem Nullmodem-Kabel (kostet nur wenige Märker) verbinden, für viele Spiele reicht die relativ niedrige Übertragungsrate. Auch Daten lassen sich verschicken, die Übertragungsrate entspricht etwa der Geschwindigkeit von einem Diskettenlaufwerk. Etwas schneller geht es mit einer Verbindung per Parallelkabel, was jedoch nur wenige Spiele unterstützen. Das beste wäre eine Profilösung mit Netzwerkkarten. Die wichtigste Voraussetzung für das Netz erfüllen Deine Rechner: Sie laufen unter Windows 95. Dieses Betriebssystem unterstützt sowohl die Hardware als auch die benötigten Übertragungsprotokolle. Die meisten Spiele kommunizieren im Netzwerk über das IPX-Protokoll, das Windows 3.11 beispielsweise nicht anbietet. Hier müßten noch spezielle Netzwerktreiber (z.B. von Novell) geladen werden. Hardwareseitig brauchst Du zwei günstige Ethernetkarten, das Koaxialkabel mit den richtigen Steckern, zwei **T-Stücke** und zwei **Terminatoren**. Günstig bedeutet, daß Du insgesamt nicht mehr als 100 Mark ausgeben solltest. Die Netzwerkkarten müssen NE2000-kompatibel sein, das ist der Standard für diese Art Netzwerk. Das Netzwerkkabel muß zwei Koaxial-Stecker haben, die Du auch selbst anbringen kannst. Sogenannte "fertig konfektionierte Kabel" sind jedoch kaum teurer als die Einzelteile, und Montagefehler sind ausgeschlossen. Die T-Stücke sind t-förmige Anschlüsse, die auf die Netzwerkkarten gesteckt werden, um einerseits das Kabel und andererseits die Terminatoren aufzunehmen. Diese müssen vorhanden sein, da sonst Übertragungsfehler entstehen oder schlimmstenfalls überhaupt nichts funktioniert. Windows 95 ist relativ einfach in der Netzwerkkonfiguration, die Vorgehensweise jedoch je nach System unterschiedlich. Entweder die Karten werden automatisch erkannt und konfiguriert oder das Ganze muß per Hand geschehen. Vorsicht vor Kon-



SO GEHT'S

Habt Ihr technische Fragen? Dann nichts wie Brief oder Fax formuliert! **Auf Briefen, Faxen, Umschlägen, Disketten immer die vollständige Adresse und das Datum angeben!** Wer seine Fragen handschriftlich auf einem Fetzen Butterbrotpapier einreicht, muß bei entsprechender „Klaue" damit rechnen, daß wir die Fragen schlicht nicht lesen können. Bitte bei Faxen eine große, gut leserliche Schrift verwenden! Wichtig: Bei allen Fragen zur Rechner-Konfiguration hilft ein Screendump der **autoexec.bat** und der **config.sys** oft weiter als zwei Seiten Gejammere! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt Eure Fragen oder faxt an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Erste Hilfe
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

flikten mit Interrupt und DMA, wie Soundkarten können auch Netzwerkkarten hier Probleme bereiten. Wenn nicht sowieso alles relativ automatisch konfiguriert wird, ist das Icon "Netzwerk" in der Systemsteuerung der wichtigste Anlaufpunkt. In diesem Fenster wird mit "Hinzufügen" ein NE2000-kompatibles Gerät, ein Client für Microsoft-Netzwerke, das IPX/SPX-kompatible Protokoll und die Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft Netzwerke konfiguriert. Ein paar Stunden Konfigurationsarbeit sind hier völlig normal, ein Netzwerk funktioniert in den seltensten Fällen auf Anhieb. Leider ist die Online-Hilfe von Windows 95 zu diesem Thema etwas mager, trotzdem findet man dort den einen oder anderen Tip bei bestimmten Problemen.

Sidewinder & WC4

Ich habe einen "Sidewinder 3D Pro"-Joystick von Microsoft. Ich bin mit dem Joystick sehr zufrieden und er läuft mit allen Programmen, nur mit "Wing Commander 4" nicht. Beim Kalibrieren funktionieren noch alle Schalter und Bewegungen, aber auf dem Testbildschirm bleiben die Koordinaten bei 0,0 hängen, egal ob ich den Joystick bewege oder nicht. Ich habe den Sidewinder schon im Thrustmaster- und im FlightStick-Pro-Modus ausprobiert, aber nichts funktionierte. *Jan Schulte, Karlsruhe*

Der "Sidewinder 3D-Pro" wird zwar von „Wing Commander 4" nicht direkt unterstützt, sollte aber problemlos funktionieren. Auf jeden Fall darfst Du nicht unter Win95, sondern nur direkt in DOS spielen und mußt Deinen Joystick im "FlightStick Pro"-Modus (also sowohl den Schalthebel an der Unterseite des Sidewinder als auch in den WC4-Optionen) betreiben. Damit solltest Du keine Schwierigkeiten haben. Sidewinder-typische Funktionen wie etwa den drehbaren Griff oder einige der zusätzlichen Knöpfe kannst Du leider nicht nutzen.



WC 4: Mit dem Sidewinder nur unter DOS

Infekt

Vor kurzem habe ich meinen Rechner mit dem Virus "Delwin" infiziert. Natürlich habe ich sofort einen Virenscanner auf den Virus angesetzt, was mir auch erfolgreich gelungen ist – dachte ich! Seitdem habe ich ständig Fehlermeldungen wie: Fatal Error, Fehler im FAT-Bereich, schwere Hardwarefehler, Systemabstürze usw. Vor einem Monat baute ich eine nagelneue zweite Festplatte in den Rechner ein. Als ich überprüfte, ob Windows 95 die Festplatte angemeldet hat, stellte ich fest, daß Windows 95 die Festplatte als zweites CD-ROM-Laufwerk angemeldet hat und ein fataler Fehler im FAT-Bereich auftrat. Dann baute ich die Festplatte wieder aus, um sie zu testen: Angeblich hat "Delwin" die Festplatte infiziert. Nun war ich der Meinung, daß ich den Virus nicht mehr hätte. Aber durch den "Norton DiskDoctor" stellte ich fest, daß "Delwin" im oberen Systembereich sein Unwesen treibt und sich dort breitgemacht hat.

Sabine Goldschmidt, Berlin

Ich habe Probleme mit einem Virus. Genauer gesagt heißt dieser Virus "Junkie" und ist ein Boot-Sektor-Virus. Mein Problem ist, daß ich ihn einfach nicht los werde. Ich besitze einen 80386 mit 40 MByte Festplatte und 2 MByte RAM. Ich habe schon versucht, ihn mit einem Virenscanner zu beseitigen, aber ich bekomme ihn einfach nicht aus dem Computer. Ich habe auch schon die Festplatte formatiert und DOS 6.22 draufgespielt, aber er ist immer noch da.

Marius Kruse, Neuenkirchen

Beide Viren haben sich im Bootsektor der Festplatte eingenistet und treiben von dort aus ihr Unwesen. Der Bootsektor ist das Erste, was der Rechner beim Start von der Festplatte liest: Es gibt noch kein Betriebssystem, nur das Rechner-BIOS und die Platte selbst. In diesem Moment hat der Virus die Möglichkeit, sich in den Hauptspeicher einzuklinken und ihn für alle anderen Anwendungen zu sperren. Fiese Viren verstecken sich dann auch noch so, daß ihr Code sie kaum als solche zu erkennen gibt. Gut versteckt, infizieren sie am liebsten den Bootsektor einer Diskette oder ein ausführbares Programm und vermehren sich dadurch unkontrolliert. Auf Euren Systemen haben sich die Viren wohl schon so übel breitgemacht, daß Ihr am besten alles löscht und neu auf die Rechner spielt. Möglicherweise habt Ihr schon zu Anfang einen großen Fehler gemacht: Ein Virenscanner MUSS von einer sauberen Diskette gestartet werden. Geschickte Viren setzen sich nämlich nach dem Booten von einer infizierten Platte im Speicher ab und warten darauf, daß ein Virenscanner gestartet wird. Dem mogeln sie dann völlige Harmlosigkeit vor und verändern im schlimmsten Fall sogar noch dessen Datenbank. Das ist vielleicht der Grund, warum Eure Virenscanner nichts mehr finden. Ansonsten hilft nur eines: neu Partitionieren und Formatieren. Dazu benötigt Ihr eine Bootdiskette mit den Programmen "fdisk" und "format". Man erstellt die Diskette mit "format a: /s" und kopiert dann noch "fdisk" und "format" darauf. Dann mit der Diskette den verseuchten Rechner booten und fdisk starten. Die Partitionierung(en) löschen und danach neu einrichten. Nun ist der Bootsektor clean. Danach muß die Platte mit "format" neu formatiert werden und ist nun bereit, frische Dateien aufzunehmen.

Monitor altersschwach?

Mein Monitor, ein schon etwas betagter 17-Zöller von Iiyama, verhält sich neuerdings komisch: Wenn ich ihn länger unter 1024x768 Punkten Auflösung laufen lasse, fängt er langsam an, vom Rand her zu flimmern. Das wird immer schlimmer, bis das ganze Bild flimmert und nicht mehr zu erkennen ist. Wenn ich auf geringere Auflösungen umschalte, ist das Problem weg. Aber erst am nächsten Tag kann ich wieder ein paar Stunden mit der hohen Auflösung arbeiten. *Frank Schuster, Bremen*

Einige Bauteile in dem Monitor sind "müde" geworden: Das kann sowohl bei Halbleitern als auch bei Elektrolytkondensatoren passieren. Wahrscheinlich wird das Problem immer schlimmer, da es temperaturabhängig ist. Wenn das defekte Elektronikbauteil warm genug ist, ändert sich sein Verhalten und das Bild ist weg. Ein Elektroniker würde deshalb versuchen, dieses Bauteil mit Hilfe von Kältespray zu finden. Versuche die Bildwiederholfrequenz der Grafikkarte herunterzusetzen. Dadurch wird die Elektronik weniger belastet und der Monitor erwärmt sich nicht so stark. Natürlich kannst Du fürs erste den Monitor auch mit einem danebengestellten Ventilator kühlen, es dauert dann länger, bis das Gerät seine kritische Temperatur erreicht. Um eine Reparatur oder einen neuen Monitor kommst Du aber langfristig nicht herum.

ERSTE HILFE Spezial

Langsam aber sicher setzt sich Windows 95 auch in der Spielewelt durch. In diesem "Erste Hilfe Spezial" gehen wir auf Fragen ein, die uns rund um Microsofts Betriebssystem besonders oft gestellt werden.

Good ol' DOS

Wie konfiguriere ich eigentlich den Einzel-DOS-Modus?

Falls es noch keine PIF-Datei bzw. Verknüpfung gibt, muß zuerst eine angelegt werden: Dazu im Explorer mit der rechten Maustaste auf die Programmdatei (Programmname und BAT- oder EXE-Erweiterung) klicken und aus dem erscheinenden Menü "Verknüpfung erstellen" auswählen. Anschließend werden mit einem Rechtsklick auf die neu hergestellte Verknüpfung die Eigenschaften konfiguriert: "Eigenschaften-Programm-Erweitert", dann "MS-DOS Modus" und "Neue MS-DOS-Konfiguration angeben" ankreuzen. Dann können speziell angepaßte config.sys und autoexec.bat eingerichtet werden – die genauen Angaben variieren stark je nach Spiel und Rechner. Anfänger sollten unbedingt im Handbuch nachlesen. Meist lassen sich die Standardeinstellungen übernehmen.

Im Menü mit den Speicheranforderungen muß normalerweise nichts geändert werden: Windows95 kommt damit meist gut selbst zurecht. Wenn es Probleme gibt, zuerst das "Geschützt"-Kästchen markieren. Wer ein Programm mit geringen Speicheranforderungen starten möchte, sollte die maximal dem Programm zur Verfügung gestellten Werte reduzieren: So werden die allgemeinen Systemressourcen geschont. "Bildschirmschoner zulassen" sollte grundsätzlich deaktiviert sein, sonst gibt es bei vielen Spielen unnötige Probleme – der Monitor kommt kurze Zeit auch ohne Schutz aus.

Wichtig: Für den Einsatz von DOS-Programmen und -Spielen unter Windows 95 ist es ratsam, bei der Konfiguration der autoexec.bat und config.sys besonders sorgsam vorzugehen und keine überflüssigen Programme oder Treiber zu laden – alles, was wirklich wichtig ist, erledigt Win95 selbst.

Quicktime und S3

Bei einigen Programmen, die Quicktime 1.1 oder 2.0 für Windows unter Windows 95 (z.B. Myst) benutzen, erscheint in der Mitte des Bildschirms eine weiße Linie, oder ich habe auf einmal zwei Mauszeiger, von denen sich der zweite nicht bewegen läßt, oder Videosequenzen werden nicht richtig dargestellt. Ich habe eine Grafikkarte mit S3-Chip.

Die Datei qtw.ini im Windows95-Verzeichnis muß editiert werden. Dort gibt es den Abschnitt [Video] (falls nicht, kann er eingefügt werden).

Der Eintrag Optimize muß auf Driver geändert werden, so daß dort steht

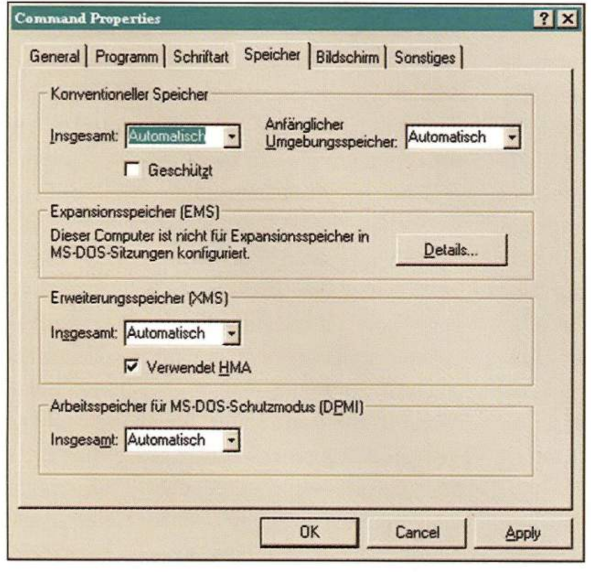
[Video]
Optimize=Driver

Soundkarten

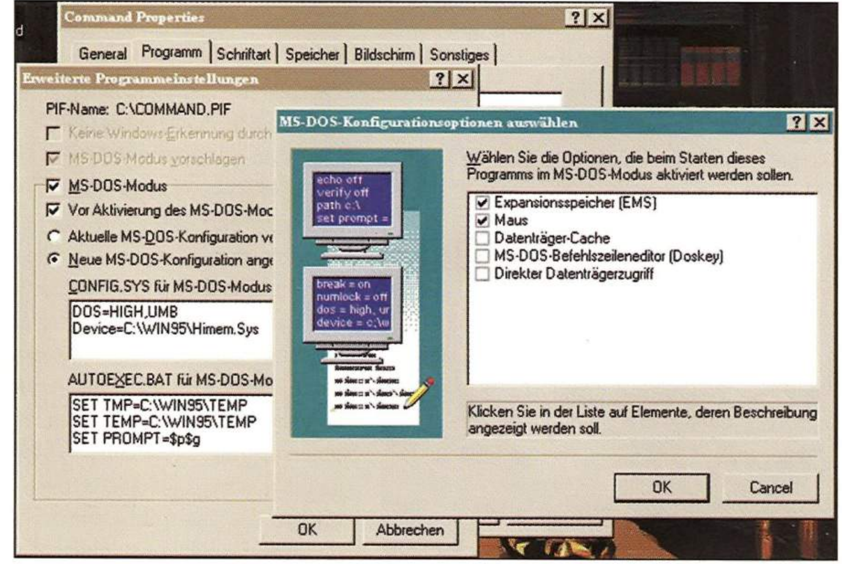
Ich habe eine SoundBlaster-kompatible Karte mit den Standardeinstellungen IRQ 7, E/A 220 und DMA 1. Obwohl die Karte unter DOS nie Probleme macht, funktioniert sie unter Windows nicht. Was tun?

Unter Windows 95 sollte die Soundkarte nach Möglichkeit nicht auf IRQ 7 konfiguriert sein. Das Betriebssystem hält diesen Interrupt für den Printer "in stiller Reserve", um schneller drucken zu können. Allerdings gibt es nicht auf allen Rechnern Probleme und auf einigen nur, wenn die Druckerschnittstelle im BIOS als ECP (enhanced capability port) oder EPP (enhanced printer port) eingestellt wurde.

Außerdem sollte man unbedingt die neusten 32-Bit-Treiber der Soundkarte benutzen. Falls diese Treiber nicht funktionieren oder noch nicht verfügbar sind, ist es besser, einen der Win95-Standardtreiber für Soundblasterkasten zu installieren, statt einen alten 16-bittigen. *dig/ste*



Speicheranforderungen: Win95 schafft's meist allein



Individuelle Konfigurationsdatei: Per Mausklick werden die Treiber ausgewählt

DOS-Spiele ohne Windows95

Diese Spiele laufen nur im MS-DOS-Einzelmodus stabil auf allen Rechnern. Von manchen Programmen (z.B. Mechwarrior 2, Lemmings) gibt es inzwischen Win95-Versionen.

Access: Links 386, Under a Killing Moon
Accolade: Brett Hull Hockey 95
Activision: Mechwarrior 2, Return to Zork
Amtex: Eight Ball Deluxe
Cyberdreams: Darkseed
EA: Chuck Yeager, FIFA International Soccer 95, NBA Live '95, PGA Tour Golf 486, Relentless, Syndicate, US Navy Fighters
FTL: Dungeon Master
GameTek: The Humans, Quarantine, Star Crusader
Interplay: Battle Chess 4000
Legend: Death Gate
Lucas Arts: Rebel Assault, Sam 'n Max
Maxis: SimCity, SimHealth, SimLife
Merit: Dragon's Lair
Microprose: Pacific Air War, Bloodnet
Nova Logic: Comanche
Origin: Bioforge, Pacific Strike, Privateer, Shadowcaster, Strike Commander, System Shock, Ultima VIII – Pagan, Ultima VII, Wing Commander II, Wing Commander Armada, Wings of Glory
Papyrus: Indy Car Racing, NASCAR Racing
Sierra Online: Aces of the Deep, Goblins, Goblins 2, Inca, King's Quest III, Lost in Time, Earthsiege
SCI: CyberWar, Lawnmower Man
SSI: Cyclones, Great Naval Battles III, Menzoberranzan
Spectrum Holobyte: Falcon, Fields of Glory, Flight of the Intruder, MIG-29
Software Sorcery: Jutland
Sony/Psygnosis: Lemmings, Lemmings II – Tribes, Lemmings Chronicles, Microcosm More Lemmings
Viacom: Are You Afraid of the Dark?, Dracula Unleashed

Fachchinesisch:
Wichtige Begriffe kurz erklärt

API (Application Programming Interface) sind vorgefertigte Funktions-Bibliotheken zur Programmierung von Anwendungen.
WinG (Windows Games): Programmierschnittstelle, die das Verschieben von grafischen Objekten beschleunigt.
DirectX: Sammlung von API-Schnittstellen wie z.B. DirectDraw (direkter Zugriff auf den Grafikkartenspeicher), DirectSound (mixen von verschiedenen Audioquellen), DirectPlay (Mehrspieler- u. Netzwerkmodus). Eine weitere dieser Schnittstellen, Direct3D, ist gerade in der Entwicklung. Die Direct-Familie soll WinG ablösen.
OpenGL: Sammlung von 3D-Programmfunktionen.
Win32s: Nur noch selten verwendet, diente zur leichteren Übertragung von Windows-NT-Programmen (32 Bit) auf Windows 3.11 (16 Bit).

Zubehör	
ACTION REPLAY	155,00
Aktivboxen 25W	**55,00**
CPU Lüfter f. 486er	14,99
CPU Lüfter Pentium	19,90
ZippMedien	27,00
Disketten 3,5" format.	4,99
Floppy LW 3,5"	46,00
Gehäuse BigTower	155,00
Gehäuse MiniTower	99,00
Null-Modemkabel	16,50
Modem 14.4 ext.BZT	125,00
Modem 14.4 int. BZT	85,00
ISDN S0 Karte Creatix	179,00
Mouse ser.	12,50
Mouse Logitech ser.	35,00
Mousepad	9,50
Tastatur für WIN95	32,00
Soundkarte 16bit ESS	79,00

Mainboards-CPU	
486 PCI 256 Cache 2*EIDE, 2*SER, 1*PAR	195,00
Pentium 256k Burst	289,00
AMD80486DX2/80	**89,00**
Cyrix80486DX2/80	**69,00**
5 Volt Stromversorgungsadapter	
3,3V CPU auf 5V Board	48,00
Copro 387/40	39,00
a80486 DX4/100	99,00
a80486 DX4/120	139,00
AMD 5x86 (133)	145,00
Pentium 100	355,00
Festplatten	
Conner 540MB	275,00
Conner 1,0 GB	339,00
Conner 1,6 GB	399,00
WD AC2850	339,00

Speicher	
SIMM 1 MB	49,95
SIMM 4 MB	105,00
SIMM 4 MB PS/2	105,00
SIMM 8 MB PS/2	210,00
SIMM 16 MB PS/2	420,00
CACHE-SATZ 256k	85,00
Pipeline Burst Cache	75,00
SIMM > PS/2 Adapter	*23,00*
CD-Kid 4-fach	**99,00**
CD-Kid 6-fach	**155,00**
Caddy für CD-ROM	9,80
Netzwerk	
Karte NE2000 ko. BNC	49,00
Karte NE2000 BNC und UTP für PCI	65,00

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk Mühlendamm 1

Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten

TSUNAMI Woldegk





Codes, Tips & Tricks, Lagepläne und Lösungshilfen für viele Spiele

Inh.: Christian von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BTX: MELLEN#

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung **nur 19,95 DM.** Pro Sammelheft **nur 25 DM.**

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.
Händleranfragen erwünscht.

				Sammelhefte:
7'th Guest / 11'th Hour	Dark Sun 1 + 2 (je)	Jagged Alliance	Ravenloft 1 und 2 (je)	Alone in the Dark 1 bis 3
Alone i. t. Dark 1 bis 3 (je)	Death Gate / Dig, The	Jewels of Oracle	Rebel Assault 1+2+Privater	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Albion / Alien Odyssey	Discworld / Dragon Lore 1	Journeyman Project 1+2	Riddle of Master Lu	Goblins 1-3 / Ishar 1-3
Aliens / Amberstar	Dragonsphere / Dreamweb	King's Quest 1 bis 7 (je)	**Ripper, The**	King's Quest 1 bis 6
Anvil of Dawn	Druidenzirkel	Knights of Xentar	Sam & Max / **Shannara**	Kyrandia 1-3 / Larry 1-6
Archibald App. Adventure	Dungeon Master 1 + 2 (je)	Kyrandia 1 bis 3 (je)	Space Quest 1 bis 6 (je)	LucasArts Classic Adv.
Bad Mojo	Ecstatica / Erben der Erde	Lands of Lore 1	**Star Trek - Deep Space 9**	LucasArts Top Adventures
Bermuda Syndrom	Elder Scrolls: Arena	Last Dynasty, The	Star Trek - T.N.G. "A F.U."	Might & Magic 3 bis 5
Bioforge	Entomorph	Little Big Adventure	Stonekeep / System Shock	Police Quest 1 bis 4
Bloodnet / Bureau 13	Fade to Black	Lost Eden/Menzoberranzan	**Talisman / Thunderscape**	Simon the Sorcerer 1+2
Chewy - Esc von F5	Flight o.t. Amazon Queen	**Mission Critical**	Time Gate:Knights Chase	Space Quest 1 bis 5
Chronomaster	**Frankenstein**	Monkey Island 1 + 2	**Touché-5. Musketier**	Star Trek 1 und 2
Command & Conquer 1	**Gabriel Knight 1 + 2 (je)**	Myst, Noctropolis	Torin's Passage / Ultima 8	Ultima 7-Teil 1+2 + Forge
Congo / Creature Shock	Guilty / Heimdall 1 + 2	Orion Conspiracy	Ultima Underworld 1+2(je)	Ultima Underworld 1 + 2
Crusader - No Remorse	Hell-A Cyberpunk Thriller	Phantasmagoria	Vollgas (Full Throttle)	Wizardry 6 und 7
Cyberia 1 / **Cybermage**	Höhlenwelt Saga Teil 1	**Police Quest: SWAT**	**Warcraft 2**	Wing Commander 3 und 4
Daedalus Encounter	**Imperium Romanum**	Prisoner of Ice	Woodruff and t. Schnibble	

Wir führen über 250 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

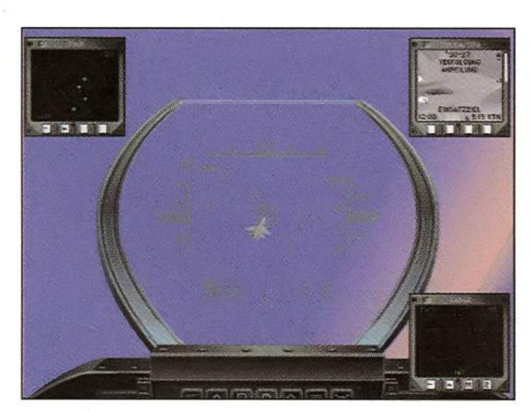
Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

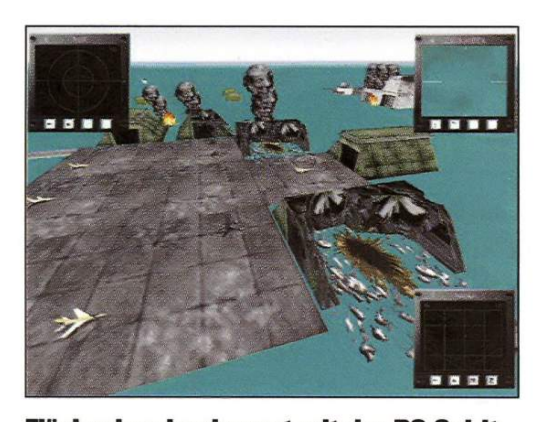
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Noch bevor der heiß erwartete "Longbow" durch die Lüfte choppert, gibt Euch Jane's mit A.T.F. einen Vorgeschmack auf die Kampfflugzeuge der Zukunft.

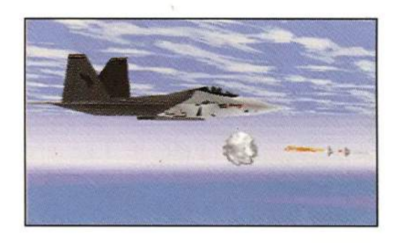
Das Jahr: 1898. Das Jahrhundert neigt sich dem Ende zu, kein Mensch denkt an motorisierte Fluggeräte, und der erste Weltkrieg wird erst in sechzehn Jahren stattfinden. Zu dieser Zeit gibt der Amerikaner John Jane ein Nachschlagewerk mit dem Titel "Jane's all the world's fighting ships" heraus. In diesem Lexikon berichtet er nüchtern über sämtliche Kriegsschiffe seiner Zeit und ihre technischen Spezifikationen. Fast hundert Jahre später ist die Jane's Information Group die Wissens-Quelle für alle, die sich beruflich oder als Hobby mit militärischen Geräten beschäftigen. An die hundert Publikationen erscheinen hier und decken wirklich jedes Thema von der 9mm-Patrone bis zum Atom-Flugzeugträger ab. Da diese Informationen nicht etwa exklusiv für Geheimdienste oder Regierungen zusammengestellt werden, sondern für jedermann frei verfügbar sind, basieren die allermeisten militärischen PC-Simulationen auf Daten aus Jane's Veröffentlichungen. Eigentlich war es also nur eine Frage der Zeit, bis die wissensdurstigen Amerikaner eine eigene Flugsimulation auf die Beine stellen würden. So entstand unter der Federführung von EA das erste Spiel der Serie "Jane's Combat Simulations": A.T.F. Ähnlich wie beim Autobau, nämlich nach dem Baukastenprinzip, benutzte Electronic Arts für A.T.F. die aus Navy-/Marine-Fighters bekannte Engine und füllte sie mit neuen Flugzeugen und jeder Menge Daten aus Jane's reichem Wissensschatz. Piloten, die sich schon durch die beiden Vorgänger gekämpft haben, erwartet also ver-



Den Dogfight gibt es auch in der Zukunft



Flächenbombardement mit der B2 Spirit



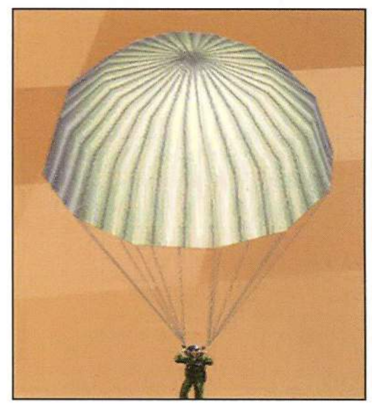
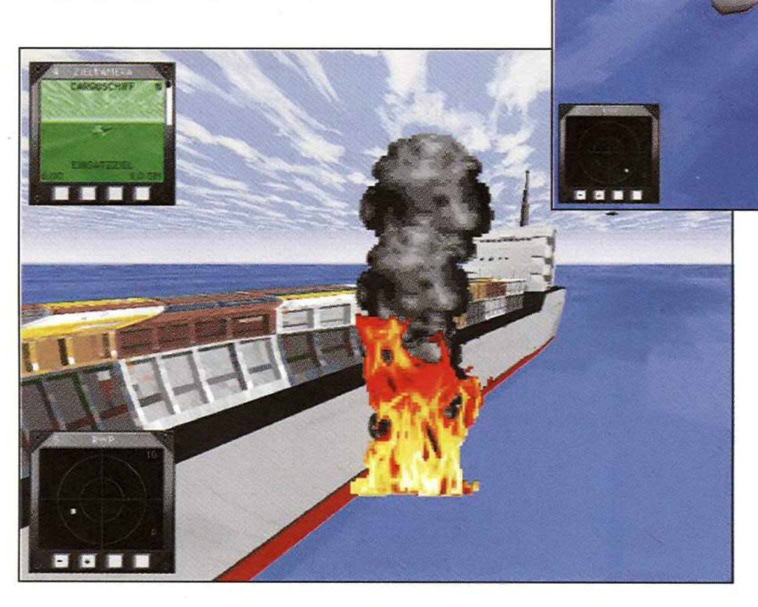


Bild oben: Eine F-22 greift an
Darunter: Unfreiwilliger Abschied von Eurem Fighter

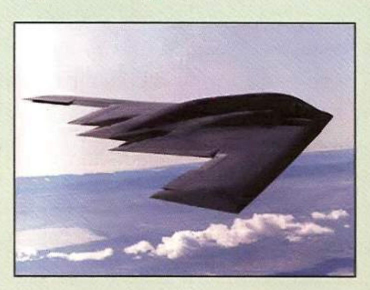


Ungewohnter Einsatz: Ein F-117A "Night Hawk", eigentlich nur für Nachteinsätze vorgesehen, attackiert bei Tag einen Tanker und hat, wie man links sieht, Erfolg

Secret Weapons of the Luftwaffe?

Ähnlich futuristisch wie in Lucasarts' Flight Sim-Klassiker geriet die Auswahl an Flugmaschinen in A.T.F. Hier eine Übersicht über die Kisten, die Ihr in Jane's Erstlingswerk selber fliegen könnt.

Name: Northrop Grumman B2 "Spirit"
Typ: Strategischer Stealth Bomber



Der Nurflügler ist erste Wahl, wenn es um wirksame Vernichtung von Bodenzielen geht. Neben lasergelenkten Bomben wie der GBU 15, kann die B2 bis zu 80 Mk 82 1000 Pfund Bomben mit sich führen, in ganz groben Fällen passen auch bis zu 16 B83 Nuklear-Bomben in den Waffenschacht. Dank konsequenter Nutzung von Stealth-Technologien ist die "Spirit" sehr schwer zu orten.

Name: Rockwell/DASA X-31A EFM
Typ: Noch ein fliegendes Testlabor



Die X-31A geht auf eine MBB-Studie aus den späten siebziger Jahren zurück. Der erste Prototyp wurde 1990 fertiggestellt. Dank verstellbarer Schubumlenkflächen an den Triebwerken kann die X-31A Manöver fliegen, bei denen jedes andere Flugzeug "stallen" würde. Bei simulierten Dogfights gegen eine F/A-18 zeigte die X-31 ihre Überlegenheit und deklassierte die Hornet sowohl aus neutralen wie auch aus unterlegenen Ausgangspositionen.

Name: Lockheed F-22
Typ: Luftüberlegenheitsjäger



Die Mutter aller ATFs. Setzte sich nach intensiver Testphase gegen die YF-23 "Black Widow" von Northrop als Zukunftsjäger der USAF durch. Neben guten Tarneigenschaften und überragender Manövrierfähigkeit besticht sie durch ihre Fähigkeit Dauerüberschallgeschwindigkeit zu fliegen, ohne die Nachbrenner einzuschalten ("Supercruise"). Vorserienfertigung: 1997, Indienststellung geplant für 2004.

Name: Lockheed F-117A "Night Hawk"
Typ: Stealth-Bomber für Präzisionsangriffe



Der "Nachtfalke" absolvierte bereits 1981 seinen ersten Testflug. Inzwischen ist die Produktion abgeschlossen und die F-117A im Einsatz: Im Golfkrieg z.B. wurde die Maschine mit großem Erfolg eingesetzt, ohne daß eine verloren gegangen ist. Die "Night Hawk" kann dank Stealth-Technologien und extrem niedrigem Radarquerschnitt unentdeckt in feindliches Gebiet eindringen, angreifen und entkommen. Den Luftkampf sollte sie allerdings meiden.

Name: Grumman X-29
Typ: "Fliegendes Testlabor"

Das vielleicht ungewöhnlichste Design in "A.T.F.". Mit ihren vorwärts gepfeilten Tragflächen sieht sie eher nach Raumjäger als nach Flugzeug aus. Programmstart war 1981 mit dem Ziel, ein praktikables Überschallflugzeug mit vorwärts gepfeilten Tragflächen zu entwickeln. Diese Konstruktion wirkt sich positiv auf die



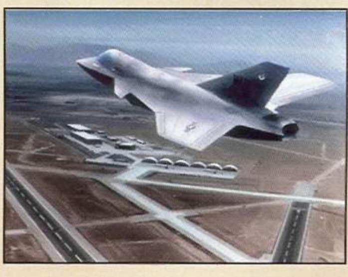
Manövrierfähigkeit aus. So kann sie mit extrem hohen Anstellwinkeln geflogen werden, ohne daß es zu einem Strömungsabriß an den Tragflächen kommt.

.Name: Dassault Rafale
Typ: Abfangjäger, Mehrzweckkampfflugzeug, Aufklärer



Die französische Antwort auf den Eurofighter. Durch moderne Design-Features wie die "Canard"-Tragflächen und superleichten Werkstoffen hat die Rafale überlegene Flugeigenschaften. Ähnlich wie der Eurofighter wird sie sowohl gegen Luft- als auch Bodenziele eingesetzt. Jungfernflug des Prototyps war 1986, am 23. Dezember 1992 begann die offizielle Produktion.

Name: X-32 ASTOVL
Typ: Kurzstartender/ senkrechtlandender Jagdbomber



Der designierte Nachfolger der F/A-18 Hornet. Indienststellung des "Tarnkappen-Jagdbombers" soll im Jahr 2015 erfolgen. Die X-32 wird eine wellengetriebene Vertikaldüse an der Unterseite des Rumpfes haben, die Start und Landung wirksam unterstützt. Das Projekt steckt noch in der "Pre-Prototype"-Phase, erste Testflüge mit Prototypensind für das Jahr 2000 geplant.

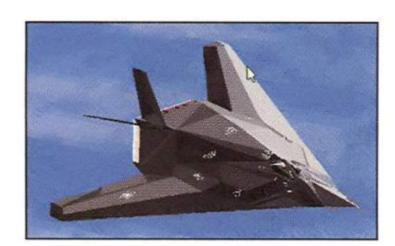
ATF in ganzer Detailfülle und in der "Sparversion" für 486er-Rechner



Auswahl des Lieblingsjets



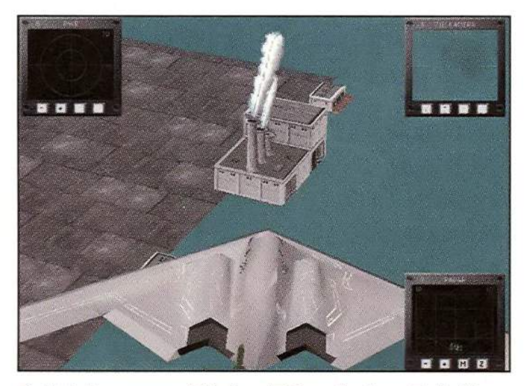
Waffenauswahl wie bei USNF



Die F-117A "Night Hawk"

Der kleine Luftwaffengeneral: Entwerft neben der Campaign eigene Custom-Missionen

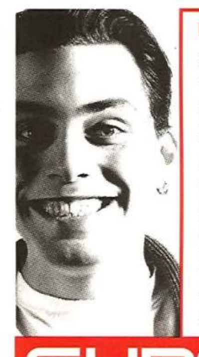
trautes Terrain. Neben einer Vielzahl von Einzelmissionen stehen zwei brandneue Campaigns bereit, die sich allerdings gänzlich ohne Zwischensequenzen präsentieren. Storymäßig bewegen sich die Feldzüge auf durchschnittlichem



Präzisionsangriff der B2 auf eine Fabrik



Niveau: In Ägypten droht ein Bürgerkrieg, radikale Fundamentalisten überziehen das Land mit Gewalt und Zerstörung. In Rußland bedroht der chinesische Riese Vladivostock und wartet nur darauf, von Euch in Grund und Boden geschossen zu werden. Wie gehabt, steht Euch in der Kampagne ein begrenztes Kontingent an Fliegern zur Verfügung, die Ihr natürlich individuell bewaffnet. Im Cockpit kommt das bewährte "Mini-Fenster"-System zum Einsatz, bei dem Ihr die benötigten MFDs als Windows ums HUD herum plazieren könnt. Apropos Cockpit: selbstverständlich könnt Ihr auch in EAs jüngster Flight-Sim die Auflösung im Flug ganz Euren Bedürfnissen anpassen, die Auswahl reicht von 320x240 bis hin zu 1024x 768 (allerdings ohne Cockpit). Der eigentliche Knaller in A.T.F. findet sich allerdings nicht in den Cockpits, sondern in der Multimedia Datenbank. Neben dem aus "Navy Fighters" bekannten Object Viewer besitzt das Programm eine eigene Jane's-Sektion, in der Ihr mit Informationen über die sechs Advanced Tactical Fighters geradezu überschüttet werdet. Besonders spektakulär sind hier die Fullscreen-Videos, in denen ihr spezielle Manöver und Design-Features der Wundervögel genau unter die Lupe nehmen könnt. Dem Trend der Zeit folgend hat EA dem Spiel auch noch einen Multiplayer-Mode spendiert, in dem sich per Nullmodem zwei, im Netz sogar bis zu acht Spieler virtuell bekriegen können. *sg*



Evolution statt Revolution. Bis auf die futuristischen Arbeitsgeräte, die extensive Multimedia-Datenbank und den Mehrspielermodus hat sich seit "U.S. Marine Fighters" nicht viel getan. Trotzdem – oder besser gerade deswegen – macht A.T.F. höllisch Spaß: Die Grafik kommt dank kleiner Retouchen immer noch zeitgemäß rüber und der Sound war dank kurzweiligem Cockpit-Chatter, pfeifenden Kugeln und dröhnenden Explosionen schon immer über jeden Zweifel erhaben. Trotz des hohen Realismusanspruchs überwiegen doch die Action-Elemente im Cockpit. Eine schraubengenaue Sim wie Falcon 3.0 oder EF2000 hat EA hier nicht abgeliefert, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Die große Auswahl an Flugzeugen, die spannungsgeladene Atmosphäre und der-Mission-Planer sorgen nämlich auch nach Ende der Campaigns für wochenlanges Flugvergnügen.

SUPER

Name: **A.T.F.**
Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Niveau: einstellbar
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: 1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
		✔	✔

System: DOS
Festplatte belegt: 29-61 MByte
RAM-Ausstattung: 8 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus (Flight) Sticks
Extras: keine

Grafik: 82%
Sound: 76%

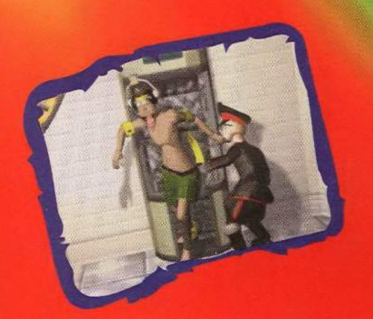
Spielspaß

Solo	Multi
80%	83%

NORMALITY

ERFORSCHEN SIE DIE RIESENSTADT NEUTROPOLIS IN EINER ECHTEN 3D ANSICHT- UND LÖSEN SIE DAS RÄTSEL DER NATIONALEN APATHIE!

UNTERSTÜTZT DURCH DAS EINZIGARTIGE VOODOO-PUPPEN-INTERFACE ERLEBEN SIE ÜBERZEUGENDE MOTION-CAPTURE SEQUENZEN, WÄHREND SIE HINWEISE SAMMELN UND RÄTSEL LÖSEN. LACHEN SIE ÜBER DIE BIZZARE HANDLUNG UND VERZWEIFELN SIE BEIM VERSUCH RÄTSEL ZU LÖSEN, DIE KOMPLEXER SIND ALS DIE SUMME IHRER TEILASPEKTE.











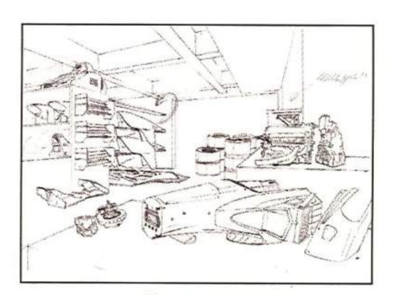
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



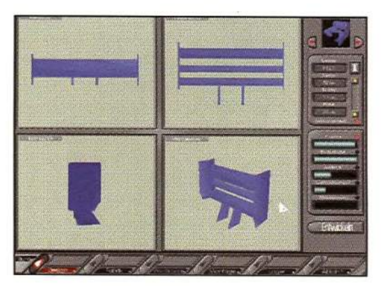
© 1996 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**

F1 MAN

Der F1 Manager 96 macht das Rennen und darf zum Lohn den Siegesschampus verspritzen.



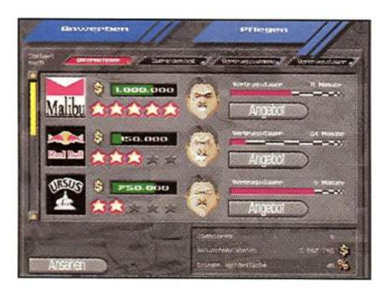
Von jeder Örtlichkeit (hier das Lager) existierte zuerst eine Bleistiftzeichnung



Einem CAD-Programm nachempfunden ist der Entwicklungsbildschirm



Die Leistungen der Benetton-Fahrer G. Berger und J. Alesi im Verlauf der Saison



Die Gesichter geben Auskunft über den Zufriedenheitsgrad der Spon soren

Formel-1-Fans fällt die Wahl zur Zeit recht leicht. Während sich die Veröffentlichung von "Formula One Grand Prix 2" und damit die Möglichkeit, selbst ins Lenkrad eines Formel-1-Boliden zu greifen, nochmals auf Ende Juni verschoben hat, erscheint demnächst bereits die dritte Management-Simulation rund um den Grand-Prix-Zirkus. Der Beitrag von Software 2000 kann dabei von vornherein einige bedeutende Vorzüge in die Waagschale werfen. "Heinz-Harald Frentzen" heißt das werbeträchtige Stichwort, mit dem man sich reißenden Absatz des Produktes erhofft. Deutschlands zweites heißes Eisen in der Formel-1-WM wirkte zwar nicht direkt mit, stellte aber den wichtigen Kontakt zum Sauber-Rennstall her, über den die Designer äußerst wertvolle, da normalerweise nicht für die Öffentlichkeit zugängliche Daten erhielten. So darf sich der F1 Manager 96 denn auch mit dem Prädikat schmücken, als Einziger mit den Fahrern, Teams und Strecken der gerade laufenden 96er Saison aufzuwarten. Weitere Informationsquellen waren der Privatsender RTL sowie die unendlichen Weiten des Internet. So ist es wenig verwunderlich, daß die Kräfteverhältnisse den echten sehr nahe kommen: Einen Forti findet man im Spiel ebenso permanent am Ende des Feldes wie die Williams an der Spitze, Schumis Ferrari kämpft mehr mit Getriebeproblemen als mit dem restlichen Feld.

Grundsätzliche Aufgabe im F1 Manager 96 ist – wenig überraschend – das Leiten eines Formel-1-Rennstalls. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt sich zu einem guten Teil schon aus der Wahl des Teams. Bei Williams geht es fast nur darum, wie hoch die WM gewonnen wird, während ein Engagement bei Minardi härteste Arbeit erfordert, um auch nur einen einzigen WM-Punkt einzufahren. Die Arbeit als Manager teilt sich in drei große Bereiche auf. Neben der allgemeinen Organisation des Rennstalls, ist auch ein Arbeitsplatz in der Fabrik reserviert, in der Bau und Entwicklung der Fahrzeuge vonstatten gehen. Dritter Posten ist der des Rennchefs an den GP-Wochenenden. Jeder der drei Bereiche bietet zwar im Vergleich mit der Konkurrenz wenig Neues, stellt in puncto Umfang, Details und vor allem Realitätsnähe aber alles bisher Dagewesene in den Schatten. Vor allem die Entwicklung neuer Teile wurde sehr ansprechend gestaltet und





Geht Euch der Boxenstopp zu langsam, könnt Ihr auch selbst ins Geschehen eingreifen

In der Endversion ist die Fahrbahn texturiert



AGER 96



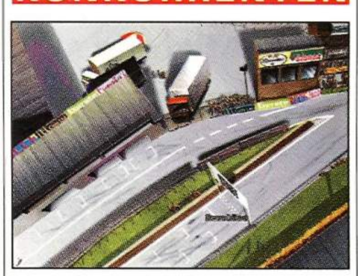
▲ **Mittels der Grafiken kann man die Qualität des Setups prüfen**

◀ **Verhandlungen mit Fahrern gestalten sich knallhart**

kommt der Wirklichkeit recht nahe, ohne den unbedarften Spieler zu überfordern. So besteht die "Außenhaut" der Formel-1-Renner aus neun Modulen, jedes davon existiert in 30 Varianten, die mit fünf verschiedenen Werten charakterisiert sind. Hat man das Teil gefunden, das den eigenen Vorstellungen entspricht, geht es in die Entwicklung und danach in die Produktion. Ist Not am Mann und keine Zeit für eine Eigenentwicklung, darf auch bei der Konkurrenz eingekauft werden, die aber selbstverständlich für gutes Geld nur ihre ältesten Komponenten herausrückt, um den Konkurrenten nicht zu stärken. Im **Windkanal** können neue Anbauteile auf ihre Wirksamkeit getestet werden. Besonders mit Blick auf ´s nächste Rennen und die Charakteristik der Strecke gilt es, das optimale Setup für hohe Endgeschwindigkeit und ausreichenden Anpreßdruck in den Kurven zu ermitteln.

Schön wäre manchmal noch etwas mehr Formel-1-Flair gewesen. Die FOCA-Lizenz ist zwar in Bezug auf Originalnamen bestens ausgenutzt, die Identifikation mit dem eigenen Team fällt aber manchmal recht schwer, da die Fahrzeuge nur selten in ihrer richtigen Kriegsbemalung zu sehen sind, meistens beschränkt sich das Ganze auf die Grundfarbe des Teams wie z.B. Rot bei Ferrari oder Blau bei Williams. *mg*

KONKURRENTEN



Pole Position:
Solide Simulation mit Stärken bei der Präsentation, wirkt allerdings etwas uninspiriert. Wertung 75%



Grand Prix Manager:
Vielfältige Eingriffsmöglickeiten während der Rennen, wegen der schwachen Grafik jedoch wenig F1-Atmosphäre. Wertung 74%



Die Statistik bescheinigt HH Frentzen sehr viel Talent



Aller guten Formel-1-Manager sind drei. Waren schon "Pole Position" und der "Grand Prix Manager" gelungene Vertreter des boomenden Genres, so geht der F1 Manager 96 letztendlich als Sieger über die Ziellinie. Software 2000 hat dabei aus eigenen Fehlern gelernt. Statt gruseliger Amiga-Grafik aus BMH-Zeiten erstrahlt alles in edlem SVGA, die Bedienung geht trotz der Such-und-Klick-Bildschirme locker von der Hand. Vor allem aber taucht man bei intensivem Spielen so tief in die Welt des GP-Zirkus ein wie bei keinem der Konkurrenten. Genaue Recherche, der aktuelle 96er Datenbestand und ein mächtiger Umfang vermitteln dem Fan echtes Formel-1-Feeling. Mag auch das eigentliche Renngeschehen keinen Schönheitspreis gewinnen, so hat man hier doch das Gefühl, daß sich bei der Konzeption alles um den F1-Sport und nicht um irgendeine Wirtschaftssimulation drehte.

Name	**F1 Manager 96**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Software 2000
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	18 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik 61%
Sound 63%
Spielspaß

80%

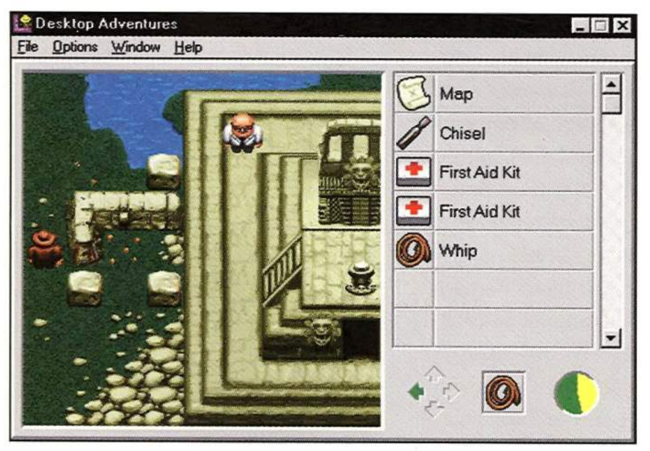
INDIANA JONES
and his Desktop Adventures

Westentaschenformat: Für 30 Mark peitscht sich Indy über die Oberfläche von Windows.



„Verdammte Schlangen! Ich hasse diese Viecher ...“

Archäologie ist nach der Vorstellung von Dr. Henry Jones jun., uns allen besser bekannt als “Indiana” Jones, keine Wissenschaft der filigranen Recherche und des vorsichtigen Umgangs mit den ausgegrabenen Fundstücken, sondern vielmehr eine mit Faustschlägen und Peitschenhieben angereicherte Hatz nach magisch beseelten Kostbarkeiten – alles streng im Dienste der Forschung, versteht sich. Den Heiligen Gral und Atlantis hat er bereits hinter sich gelassen, jetzt zieht es Indy in die Dschungel- und Steppenlandschaften Mexikos. Wo einst amerikanische Urvölker wie Azteken, Mayas und Tolteken ihre Spuren hinterließen, tummelt sich nun der Abschaum: Nazis und raffgierige Kunsthändler plündern die geschichtsträchtigen Stätten. Zusammen mit seinem alten Kollegen Marcus Brody errichtet Indy einen Stützpunkt im Dorf Lucasio, um von dort aus allerlei Artefakte für die bildungshungrige Nachwelt zu sichern.



Welches dunkle Geheimnis mag dieser Maya-Tempel in seinem Innern tragen?

Anders als die glorreichen Ahnen ist der Desktop-Jones kein Adventure epochalen Ausmaßes, binnen einer Stunde sollten sämtliche Puzzles ad acta gelegt sein. Das bedeutet jedoch nicht, daß nach 60 Minuten schon alles vorbei ist, denn per Zufallsgenerator entsteht bei jedem Spieldurchgang eine komplett neue Welt mit anderen Rätseln, anderem Terrainaufbau und anderer Gegnerverteilung. Theoretisch gleicht also keine Partie der anderen, in der Praxis bleibt der generelle Ablauf



Ohne Marcus´ Auftragseinführung wärt Ihr ziemlich aufgeschmissen

immer derselbe: Marcus nennt Euch das Auftragsziel und händigt den ersten Gegenstand aus, der entweder direkt als Werkzeug zur Lösung eines Puzzles oder als Tauschobjekt dient. Weitere Schlüssel, Waffen und Schätze verbergen sich in dichtem Gestrüpp oder unter Steinen und Kisten, die Ihr nach “Sokoban”-Manier verschieben könnt. Die schematische Karte mit Hinweisen auf noch ungelöste Kopfnüsse muß ebenfalls erst entdeckt werden. Jedes Abenteuer gipfelt in einem von 15, meist aus einem Labyrinth mit wilden Tieren, zornigen Pistoleros und rollenden Felskugeln bestehenden Haupträtseln. Die gefürchtete Peitsche kommt beim Entfernen lästiger Widerlinge nur dann zum Zug, wenn Ihr nicht zuvor schon zu einer stärkeren und weitreichenderen Schuß- bzw. Stichwaffe gelangt seid. Um Verletzungen zu kurieren, empfiehlt sich die Selbstversorgung per Erste-Hilfe-Kasten, oder aber ein Besuch beim Dorfarzt. Vom Look her erinnert der Sprößling des Projektleiters Hal Barwood an die “Zelda”-Serie, nur daß Dr. Jones sich mit einem knappen Drittel der Bildschirmfläche begnügt. *us*

Womit mögen die Designer wohl all die Entwicklungszeit verplempert haben? Indys jüngste Reinkarnation ist weder sonderlich komplex noch verfügt es über die beabsichtigte Vielseitigkeit. Die ersten paar Male kommt noch halbwegs Spaß auf, dann beginnen sich Rätsel und Lokalitäten zu wiederholen und das Motivationsbarometer sinkt rapide. Unzulänglichkeiten wie minderwertigen bis nicht vorhandenen Sound, ruckhafte Animationen und ein Ungleichgewicht zwischen hektisch umherhüpfenden Angreifern einerseits und träge reagierender Steuerung andererseits, ist man von einer Paradefirma wie LucasArts eigentlich nicht gewohnt. Was das Programm vor dem Abstieg in niederste Wertungsregionen schützt, ist einzig der Kampfpreis von 30 Mark. Beim in Ehren ergrauten Vorläufer “Fate of Atlantis” gibt es gediegeneres Indy-Flair für mittlerweile sogar weniger Geld.

GEHT SO

Name .... **I. Jones and his ...**
Genre .... Adventure
Hersteller .... LucasArts
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 30 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Windows
Festplatte belegt .... 2,8 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

Grafik **23%**
Sound **8%**
Spielspaß

44%

Bilder auf

REVOLUTION X

Aerosmith-Fans, die einem Spielchen am Computer nicht abgeneigt sind, kommen zur Zeit voll auf ihre Kosten. Neben dem gelungenen "Quest for Fame" (Test in Ausgabe 3/96) buhlt jetzt auch noch Acclaim mit den Altrockern um die Gunst der Kunden. Revolution X richtet sich allerdings weniger an diejenigen, die mittels virtueller Gitarre ihren Idolen auf dem Bildschirm nacheifern wollen, sondern ist ein reinrassiger, um nicht zu sagen stupider Actionreißer im Stil der alten "Operation ..."-Reihe. Mittels eines Fadenkreuzes, das am besten per Maus gesteuert wird, feuert Ihr auf eine schier unerschöpfliche Masse feindlicher Sprites. Ab und an tauchen auch Hubschrauber oder Panzerwagen auf, die das zutiefst öde Spielprinzip aber auch nicht mehr retten können. Die übel gezeichnete, grobpixelige Grafik führt Revolution X vollends in den Wertungsabgrund, da können die Aerosmith-Sounds auch nichts mehr rausreißen. Überhaupt hat die Verpflichtung der Mannen um Steven Tyler einen sehr aufgesetzten Charakter. Sie dienen zwar als Aufhänger für einige der Missionen – so gilt es z.B. den Lamborghini Countach der Combo aufzuspüren oder die entführte Band zu befreien – mit dem Spiel an sich haben sie aber sehr wenig zu tun. Die Empfehlung fällt daher eindeutig aus: Laßt das Spiel im Regal liegen und leiht Euch für das gesparte Geld lieber die "Stirb langsam"-Trilogie aus oder kauft eine Aerosmith-CD. *mg*



Recht haben sie: Aerosmith läßt sich von dem üblen Gemetzel überhaupt nicht stören und proben in aller Ruhe weiter

Name	**Revolution X**		
Genre	Action		
Hersteller	Acclaim		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	DOS		
Festplatte belegt	3 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Joystick, Maus, Tastatur		
Extras	keine		
Grafik	**24%**		
Sound	**47%**		
Spielspaß	**19%**		

Bilder auf CD

Test 'N Take
Computer- & Videospiele
030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

3D Ultra Pinball da 69,95
A.T.F. dt 79,95
Battle Cruser 3000 AD* da 69,95
Caesar II dt 89,95
Champ. Manager 2 dt 99,95
Chrono Master da 79,95
Command:Ace of Deep da 99,95
Command & Conquer dt **89,95**
C & C Missions Disk dt 29,95
Destruction Derby dt 79,95
Discworld dt 79,95

Dungeon Master II dt 89,95
Earth Siege 2* **da** **79,95**
Empire 2 e 69,95
F1 Grand Grix 2 da 99,95
FIFA Soccer '96 dt 79,95
Frankenstein dt 89,95
Last Dynasty dt 89,95
Mechwarrior 2 + MissionCD **89,95**
Myst Spez.Edt 2 * dt 79,95
NBA Live '96 dt 79,95
Need for Speed dt 89,95
Panzer General 2 da 69,95
Phantasmagoria dt 89,95
Pole Position dt 79,95
PoliceQ.SWAT kompl.deutsch* 79,95
Powerhouse dt 69,95
Rayman dt 79,95
Rebel Assault II* kompl.deutsch 79,95
Riddle of Master Lu **dt** **79,95**
Ripper da 79,95
Ridge Racer* da 59,95
Rise 2 - The Resurrection da 99,95
Sam + Max **dt** **39,95**
Shell Shock* dt 69,95
Shannara* da 69,95
Space Quest 6 dt 89,95
Spycraft* e 89,95
StarTrek DeepSpace 9 da 69,95
Steel Phanters dt 69,95

DESCENT 2 79,95

THE DIG
Sie haben die Erde vor der totalen Zerstörung gerettet. Können Sie auch sich selbst retten?
KOMPLETT DEUTSCH
69,95

Team Chef dt 99,95
Terminator Future Shock **dt** **79,95**
TFX EF 2000 dt 79,95
Thunderscape da 69,95
Tie Fighter* kompl. deutsch 79,95
Touche -... 5.Musketier dt 69,95
US Navy+MarineFighters dt 89,95
Virtual Snooker da 89,95
Wing Commander III dt 69,95
Worms-Reinforcements dt 39,95

Civilisation 2 dt 79,95
Daggerfall* dt 89,95
Earth Siege 2* da 69,95
Fast Attack dt 69,95
Fugger 2 dt 79,95
Gabriel Knight 2 dt 79,95
Silent Thunder* da 79,95
Terra Nova e 69,95
Warcraft 2 dt 89,95
Wing Com. IV dt 99,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !

DUKE NUKEM 3D 79,95

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

THE DAME WAS LOADED



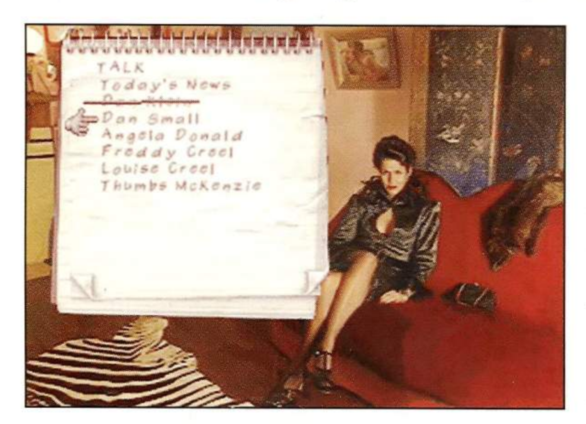
Schöne Frauen und ein Diamantenschatz halten Euch in diesem interaktiven Film Noir in Atem.



Unverhofft kommt oft: In der Unterwäsche im Bad ausgeknockt



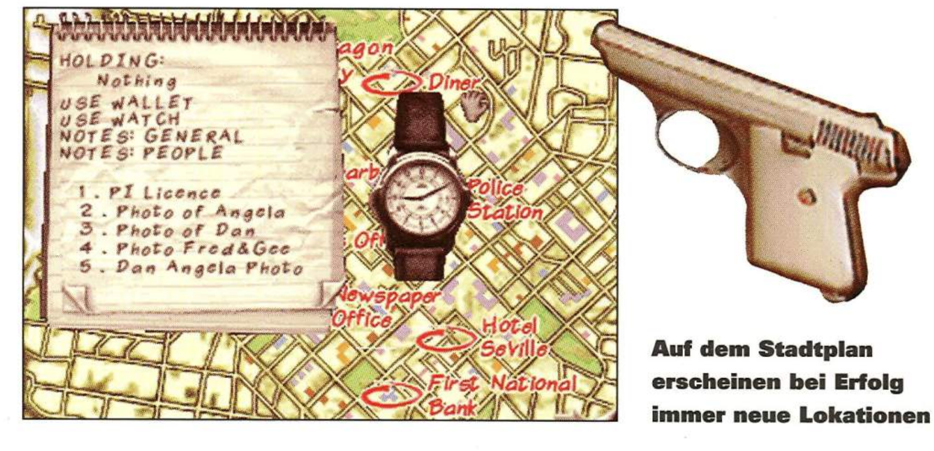
Vergeblich offeriert Ihr Frankie den Verlobungsring



Inquisation: Was wohl die rassige Gangsterbraut Louise zu sagen hat?

Wahre Detektivgeschichten, die in den USA der vierziger Jahre ihren Lauf nehmen, genießen unter den PC-Spielen Seltenheitswert. Wenn einen die brillant gezeichnete Atmosphäre von "The Dame Was Loaded" mit ihrem Charme umhüllt, will man das gar nicht so recht verstehen. In bildschirmfüllenden VGA-Videos wird die Geschichte des Privatschnüfflers Scott Anger mit intensiven Bildern erzählt: Schöne Frauen, gutgeölte Barettas, verbotene Glücksspiele und ein wertvoller Diamantenschatz ziehen Euch in ihren Bann. Zwischen den Sequenzen wird in Standbildern wie in einem konventionellen Adventure mit den 30 Charakteren des Spiels interagiert. Ein intelligenter Cursor weist auf die Stellen in den Screens hin, an denen Gegenstände manipuliert oder aufgenommen werden können. Die gesammelten Items wandern in das Inventar, und wenn Eure Trenchcoattaschen voll zu werden drohen, bietet Eure Schreibtischschublade oder der Kofferraum Eures Cadillacs weiteren Stauraum. In Gesprächen wird ein Notizblock mit verschiedenen Diskussionsthemen eingeblendet. Erforscht Ihr weitere Zusammenhänge, erscheinen hier immer neue Themen zur Unterhaltung. Doch Vorsicht! Schnell ist ein Geheimnis an die falsche Person verraten oder ein ansonsten liebenswürdiger Gesprächspartner durch ein anstößiges Thema verärgert. Zwar legt sich der Groll mit der Zeit wieder, jedoch sollte in "The Dame Was loaded" keine Minute nutzlos vergeudet werden, da Euch ein Tageslimit im Nacken sitzt. Hier will mit Köpfchen geplant werden: Wann besuche ich welche Lokation, wie lange halte ich mich dort auf? Diese Fragen sind von unglaublicher Wichtigkeit, da viele der Orte nur zu bestimmten Öffnungs- oder Geschäftszeiten zu besuchen sind. Zum Glück hilft Scott hierbei seine Armbanduhr, mit der er den Tag vernünftig planen kann. Die Örtlichkeiten besucht er über einen Stadtplan, in den neu in Erfahrung gebrachte Plätze sofort eigetragen werden. Ebenfalls wichtig ist der Geldbeutel, den man mittels in dunklen Kaschemmen gezockten Pokerrunden immer so prall wie möglich halten sollte. Seid Ihr nicht zahlungskräftig, rückt Euch der schmierige Vermieter auf die Pelle. Und die allmorgendliche Rasur und das fettige Mittagessen im schmuddeligen Diner wollen schließlich auch gezahlt werden. Weitere Orte, die Ihr täglich abklappert, sind die Polizeistation, in der Euer Informant, der knurrige Officer Danton, residiert und die Redaktion der örtlichen Tageszeitung, für die Eure **Ex-Freundin Frankie** schreibt. Bei beiden könnt Ihr die Akten nach brauchbaren Informationen durchstöbern und so neue Hinweise gewinnen. Um alles noch komplizierter zu machen, verstrickt sich Scott immer tiefer in obskure Liebesaffären mit unwiderstehlichen Damen. Was hat der jüngst geschehene Mord an seiner Geliebten mit seinem Auftrag zu tun? Was führt die

attraktive Gangsterwitwe Louise im Schilde und welche Rolle spielt Ex-Freundin Frankie? Fragen über Fragen, die nach ihrer Lösung die Möglichkeit für neun verschiedene Ausgänge der Geschichte bieten. Ein schmissiger Jazz-Soundtrack rundet das Stimmungsbild ab und bietet eine schmeichelhafte Kulisse für die unterhaltsamen Dialoge, zu denen es allerdings keine Untertitel gibt. Wer also im Englischen nicht ganz firm ist, sollte lieber auf die bald erscheinende, komplett eingedeutschte Version warten. Die Umsetzung wird dann unter dem Titel "Puppen, Perlen und Pistolen" zu haben sein. *fh*



Auf dem Stadtplan erscheinen bei Erfolg immer neue Lokationen



GUT

Unter der Interactice Movie-Verpackung steckt ein grundsolides Adventure mit dem Film Noir-Charme der vierziger Jahre. Obwohl die Rätsel als solche keine Kopfstände verlangen, birgt das Zeitlimit so manche Tücke und unfreiwillige Sackgasse in sich. In Verbindung mit der nur auf das Detektivbüro beschränkten Speicheroption sorgt das für etliche Neuanfänge, bis der korrekte Zeit-/Ablaufrhythmus für Lokationsbesuche gefunden ist. Wer sich noch an die unangenehme Dreitagesfrist in "Darkseed" erinnert, weiß wovon ich spreche. Doch die intelligent gestrickte Detektivgeschichte entschädigt letztendlich für den Geduldsaufwand und sorgt vor allem gegen Ende des Abenteuers für so manchen unerwarteten Twist in der Handlung. Nicht zuletzt die gelungenen Dialoge und die guten schauspielerischen Leistungen garantieren unter dem Strich für ein atmosphärisches Adventure mit Köpfchen.

Name .. **The Dame Was Loaded**
Genre .... Adventure
Hersteller .... Beam/Philips
Niveau .... schwer
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... DOS
Festplatte belegt ..... ca. 6 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... 2 CDs

Grafik **73%**
Sound **79%**
Spielspaß

69%

Bilder auf CD

Jet Stream

Internet: http://www.trv.de/JetStream
Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.
BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE:KÜHL#
TEL: (07247)946170
(07247)946171
(07247)946172
FAX: (07247)3549

Hard &Sofware Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

DV - deutsche Version
DA-deutsche Anleitung
EV-englische Version
(*)-bei Druck noch nicht verfügbar
(Vorbestellung empfohlen)
a.A.-auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht

Abholung zu Versandpreisen nur in der Versandzentrale Linkenheim möglich.
Ladenlokal: Bahnhofsplatz 3,76646 Bruchsal

PC CD-Rom

Titel		Preis
AH-640 Longbow	DV	*84,99
Albion	DV	79,99
Alone in the Dark 1+2+3	DV	69,99
Angel Devoid (4CD)	EV	*59,99
Assault Rigs	DA	69,99
Battle Cruiser 3000AD	DV	*64,99
Big Red Racing	DA	74,99
C&C SVGA /Win95	DV	*89,99
Caesar 2	DV	69,99
Chronicles of the Sword	DV	*69,99
Chronomaster	DA	74,99
Civilization 2	**DV**	**74,99**
Comix Zone	DV	54,99
Command & Conquer	DV	89,99
Command & Conquer Mission	DV	29,99
Command Aces of the Deep	DV	79,99
Conqueror A.D.	DV	79,99
Conquest o. t. New World	DV	*79,99
Crusader	DV	79,99
Cyberia 2	**DV**	***69,99**
D	DV	*79,99
Das schwarze Auge 3	DV	*79,99
Defcon 5	DV	54,99
Der Planer 2	DV	*74,99
Decent 2	**DA**	**79,99**
Descent 2 Mission Builder	DA	*39,99
Diablo /Win95	DV	*
Die Fugger 2	DV	79,99
Die Siedler 2	**DV**	***72,99**
Discworld	DV	74,99
Duke Nukem 3D		***79,99**
Dungeon Keeper	DV	*79,99
Earth Siege 2 /Win95	DA	*79,99
Earthworm Jim 1+ 2	DV	*64,99
Elisabeth 1	DV	*89,99
F1 Manager96	**DV**	***69,99**
Fast Attack	DV	*69,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
Formular OneGP2	**DV**	***99,99**
Gabriel Knight 2	DV	*84,99
Gender Wars	DV	*69,99
Hardball 5	DA	74,99
Kingdom of Magic	**DV**	***69.99**
Little Big Adventure	DV	*29,99
Mad TV 2	DV	*74,99
MAG!!!	DV	69,99
Magic Carpet 2	DV	69,99
Manic Karts	DA	34,99
Master of Antares	DV	*
Master of Xenos	DV	*89,99
Mechwarrior 2 Exp.-Pack	DV	39,99
Mechwarrior 2 Spec.Edition	DV	84,99
Myst Spec. Edition 2	DV	*64,99
NASCAR Racing	DA	*29,99
NBA Live 96	DV	79,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
Panzer General 2	DA	64,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA	69,99
PGA Tour 96 Data Disk	DA	34,99
Pinball 3D VCR	DA	49,99
Pole Position	DV	74,99
Police Quest SWAT	DV	*74,99
Pro Pinball - The Web	DV	49,99
Quest for Fame	EV	89,99
Ran Trainer 2	DV	64,99
Rayman	DV	54,99
Rebel Assault 2	DV	*79,99
Revolution X		*84,99
Riddlle of Master Lu	**DV**	**84,99**
Ridge Racer	DA	*54,99
Ripper	DV	*79,99
Rise of the Robots 2		84,99
S.T.O.R.M.		*79,99
Shannara	**DV**	***74,99**
Shell Shock	DV	*74,99
Silent Hunter	DV	*69,99
Silent Thunder /Win95	DA	*84,99
Space Bucks	DA	*69,99
Star Trek 1 / 25th Anniv.	DV	24,99
Star Trek 2	DV	*24,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek Deep Space Nine	DA	69,99
Strike Base	DV	*64,99
SU - 27 Sukhoi /Win95	DV	*69,99
Syndicate 2 / Wars	DV	*79,99
Teamchef	DV	84,99
Terminator - Future Shock	DV	74,99
Terra Nova	DA	69,99
TFX - Euro Fighter 2000	DV	84,99
The Dig	**DV**	***69,99**
This means War!	**DV**	**74,99**
Thunder in Paradise		*54,99
Thunderhawk 2	DV	64,99
Tie Fighter + Data SVGA	DV	69,99
Top Gun - Fire at Will	DV	99,99
Urban Runner	DV	*84,99
Virtual Snooker	DA	*84,99
Warcraft 2	DV	79,99
Warcraft2 Exp.Pack	**DV**	***24,99**
Warhammer im Schatten	**DV**	**64,99**
Warhammer Dark Crusader	DA	*69,99
Wing Commander4	**DV**	**94,99**
Worms	DV	69,99
Worms Data	**DV**	**34,99**
Z	**DV**	***69,99**
Zork Nemesis	EV	79,99

SONY-Playstation

Titel	Preis
Sony Playstation	509,00
Alien Triologie	84,99
D	74,99
Need for Speed	89,99
Wing Commander 3	89,99

Sega Saturn

Titel	Preis
Sega Saturn	589,00
D	84,99
Magic Carpet	89,99
Sega Rally	99,99
Shell Shock	69,99

Joysticks

Titel	Preis
Gravis Game Pad	37,99
Gravis Firebird	119,99
Formular T2 Lenkrad+Pedals	239,99
CH Pedals	109,99
CH Pro Throttle	199,99
CH Flight Stick Pro	124,99
Wing Man Extreme	87,99
MS Sidewinde 3D Pro+Fury3	99,99

Hardware

Titel	Preis
4-Speed CD Rom	110,00
6-Speed CD Rom	230,00
Quantum Fireball 1,2GB	400,00
Cherry Tastatur Win 95	70,00
Pentium Board+Intel P100	650,00
PS/2 4MB Ram Modul	150,00
PS/2 8MB Ram Modul	280,00
Sound Blaster 16 Vibra	180,00
Sound Blaster 32 pnp	290,00

Vorkasse DM6,90 (Euroscheck (bis DM400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal!
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

Ab DM 250 keine Portokosten

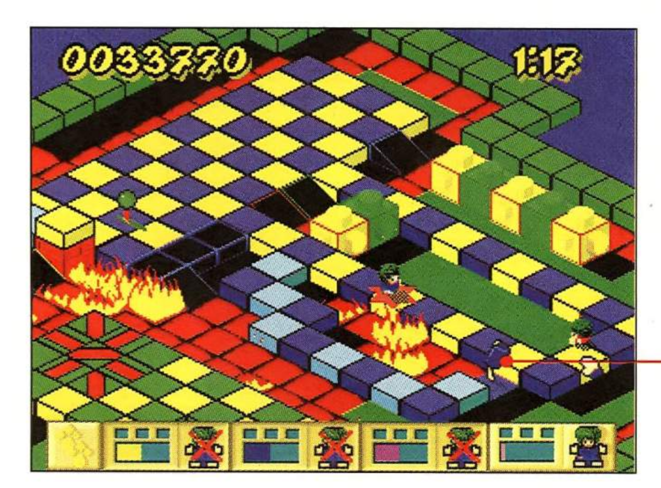
Preisliste kostenlos anfordern.

LEMMINGS
PAINTBALL

Zum ersten Mal bricht eine Episode der Serie mit dem Ur-Konzept.



Trotz ihrer chronischen Suizidgefährdung sind die Lemminge einfach nicht totzukriegen. Diese grünhaarigen Einfaltspinsel rannten bislang offenen Auges in ihr Verderben, jetzt sind sie wehrhaft geworden: Mit Farbkugelpistolen machen sie nach dem Vorbild streßgeplagter Manager Jagd aufeinander. Das maximal vierköpfige Lemming-Team Blau, gesteuert vom Spieler, muß dem meist zahlenmäßig überlegenen Lemming-Team Rot seine im isometrischen Gelände verteilten **Fähnchen** abluchsen. Wer von einer Farbkugel getroffen wird, ist aus dem Spiel. Aber nicht nur das macht die Suche nach der bzw. den Fahne(n) zu einem Abenteuer, Ihr werdet zudem mit explodierenden Farbminen, glitschigen Rutschbahnen, Trampolinen, Aufzügen, verschiedenfarbigen Schlüsseln, schwebenden Plattformen und Ballons, die Euch über mörderische Lavatümpel und -flüsse transportieren, konfrontiert. Rund 100 Level sind in den Schwierigkeitskategorien "Fun", "Tricky", "Taxing" und "Mayhem" verpackt. Ihr habt von vornherein die freie Wahl zwischen den Klassen, den idealen Einstieg vermitteln jedoch die als Tutorial gedachten "Fun"-Level. Ein Briefing-Bildschirm teilt das Zeitlimit und die jeweiligen Vorgaben für die Zahl der verfügbaren Lemmings (maximal vier) sowie der zu sammelnden Fahnen (ebenfalls höchstens vier) mit. Dann geht es frisch ans Werk, die berühmte Falltür aus dem



Oh no! Hoffentlich plumpsen wir nicht kurz vor dem Ziel in die brodelnde Lava ...



Zwei Lemmings beim Synchron-Abgang

Nichts öffnet sich und die Titelhelden purzeln auf die Oberfläche einer Winter-, Wald-, Metall- oder Spielzeuglandschaft. Per linkem Mausklick direkt ins Terrain bewegt sich der Trupp in die gewünschte Richtung, wobei er kleinere Hindernisse und Höhenunterschiede automatisch bewältigt. Die rechte Maustaste löst einen Schuß aus der Farbknarre aus. Neigt sich der Munitionsvorrat, der für jeden Winz-Ledernacken in dessen Statuskasten am unteren Bildrand separat angezeigt wird, dem Ende zu, füllt ein eilends aufgelesener Farbklecks den Tank wieder auf. Viele Puzzles, bei denen z.B. ein Schalter kurzzeitig eine entlegene Schranke öffnet, machen eine Trennung des Teams notwendig. Auch das ist kein Problem, wenn es erforderlich ist, geht jeder Lemming seinen eigenen Weg. Nach Abschluß einer Spielstufe gibt es ein Passwort, damit Ihr bei der nächsten Sitzung an alter Stelle weitermachen könnt.

Im Zweispielermodus über Netzwerk wird gegeneinander gekämpft, wobei die Level speziell zugeschnitten sind. Als kostenloser Bonus ist die neue Win95-Version des "Lemmings"-Stammvaters inkl. "Oh No! M.L." im Preis inbegriffen. *us*

Respekt, liebe Leute bei Visual Sciences – "Paintball" ist nicht nur ein weiterer Abklatsch des allerersten "Lemmings", sondern eine eigenständige und dazu noch spielwitzreiche Neuentwicklung. Die Präsentation erfüllt ihren Zweck, der Schwierigkeitsgrad steigt genau im richtigen Maße, die Level sind zum Ende hin riesig und entsprechend knifflig. Was die Spitzenwertung verleidet, sind kleine Makel im Detail: Warum existiert nicht mal eine klitzekleine Übersichtskarte? Weshalb fallen meine Lemminge immer wieder in die Lava, wenn sie ihrem Anführer über einen schmalen Steg folgen sollen? Daß Figuren hinter Hügeln unsichtbar sind, ist ein prinzipieller Malus der Isometrie, der sich jedoch durch eine in 90-Grad-Schritten drehbare Perspektive wie bei "Sim City 2000" aus der Welt schaffen ließe. Sei's drum: Viel mehr kann man zum Preis von 40 Mark inkl. "Lemmings for WIN95" nicht verlangen.

GUT

Name ..... **Lemmings Paintball**
Genre ..Visual Sciences/Psygnosis
Hersteller ... Geschickl./Denkspiel
Niveau .... einstellbar
Preis ....ca. 40 Mark
Spieler ....1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔

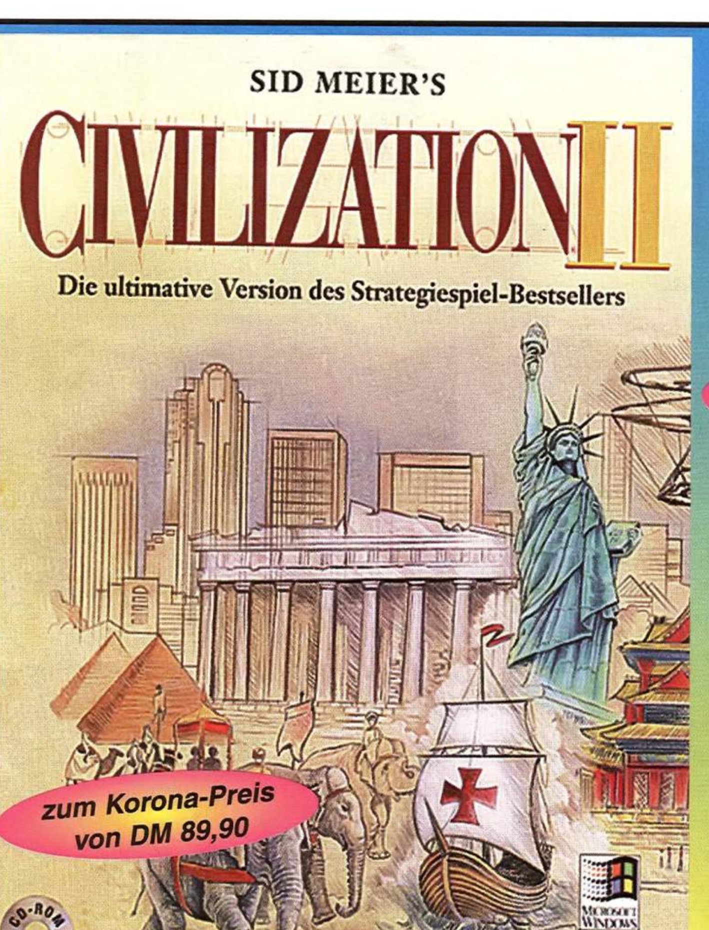
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

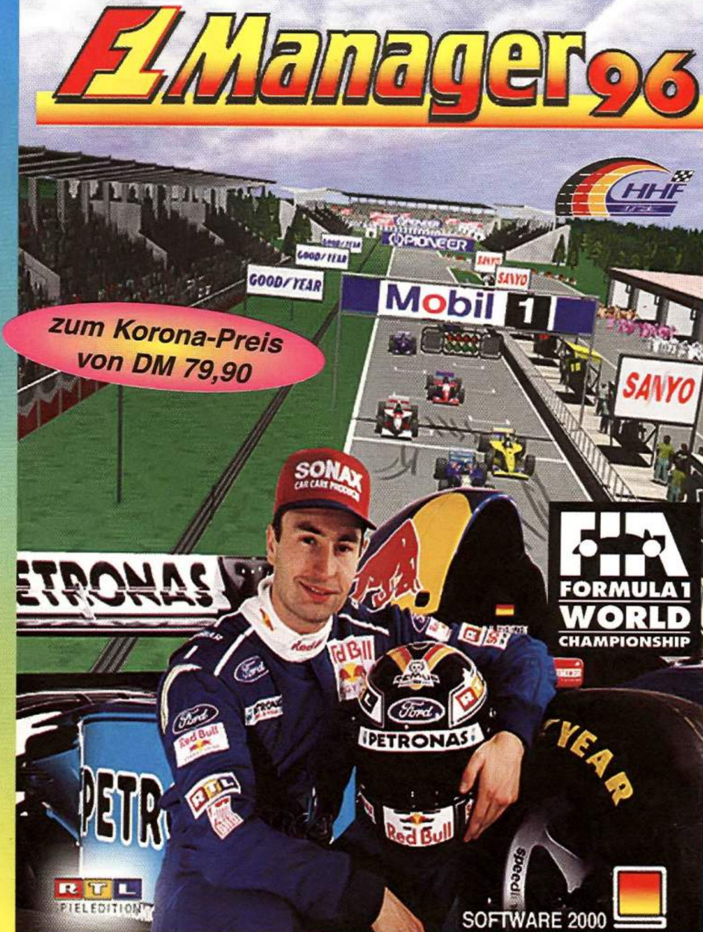
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt ....10 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... Netzwerkmodus,
.... "Lemmings 1" beiliegend

Grafik 63%
Sound 45%
Spielspaß

Solo	Multi
75%	77%





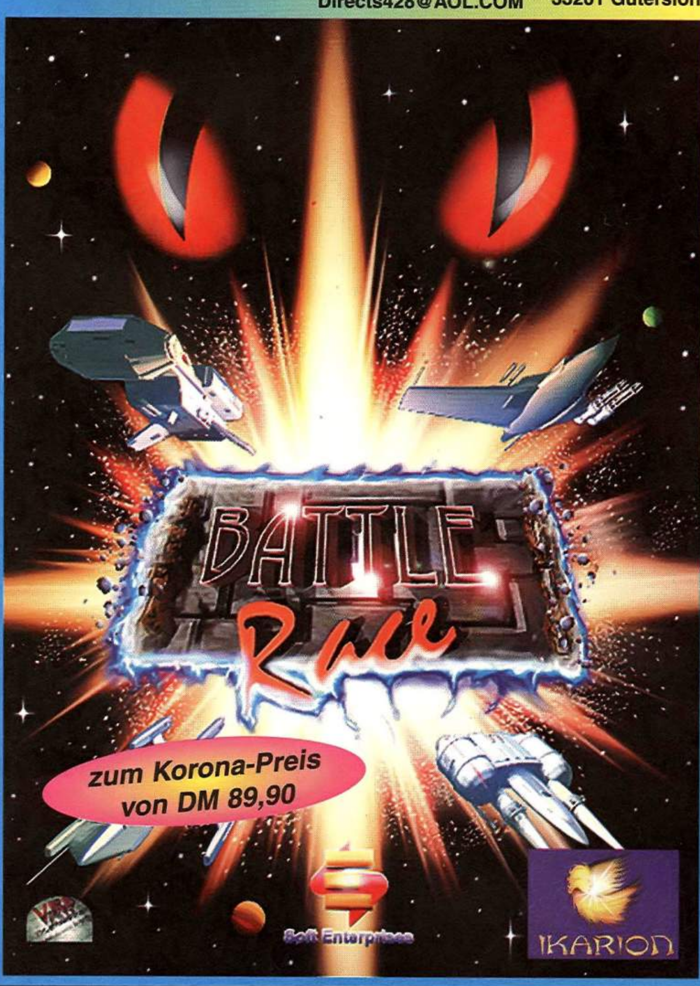
Jetzt bestellen!

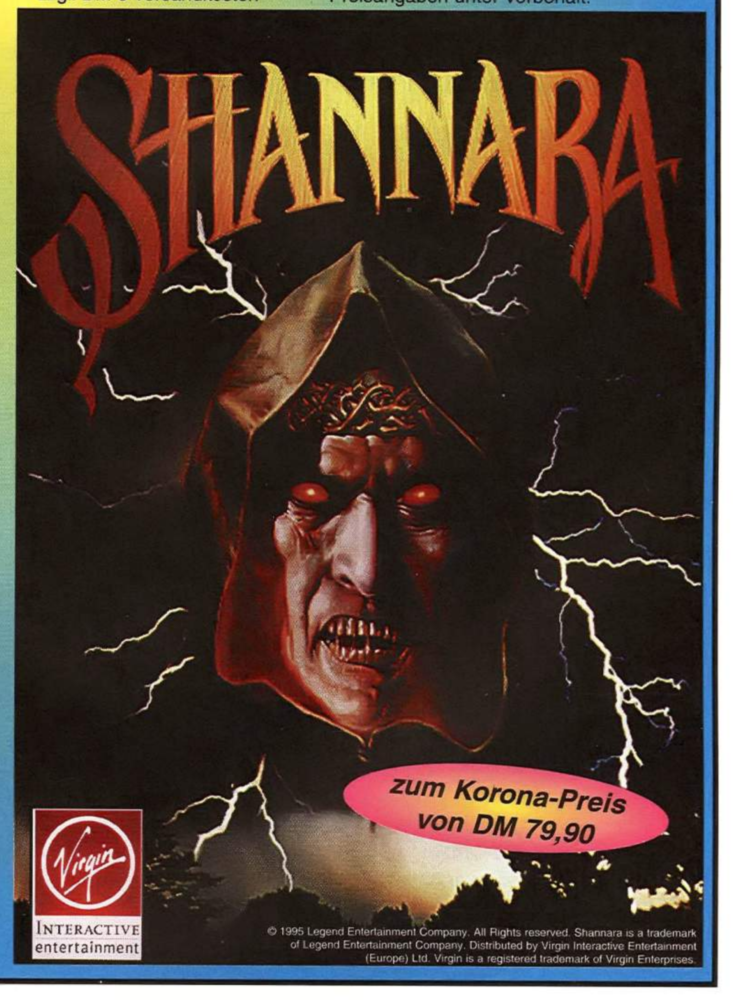
Telefon: 05241 - 1828
Fax: 05241 - 13043
T-Online: * Korona #
E-Mail:
Directs428@AOL.COM

oder schriftlich bei
Korona Soft
Postfach 3115
33261 Gütersloh

Zahlen Sie per
Eurocard, Visa Card, Diners Club, American Express oder Euroscheck,
zzgl. DM 6 Versandkosten

Lieferung per **Nachnahme** zzgl. DM 6 Versandkosten + Nachnahme-Gebühr. Auslandslieferung incl. Mehrwertsteuer und nur gegen Vorkasse. Titel und Preisangaben unter Vorbehalt.





MAJESTIC

Mäßig anregende Suche nach einem Alienartefakt an Bord eines Luxusraumkreuzers.



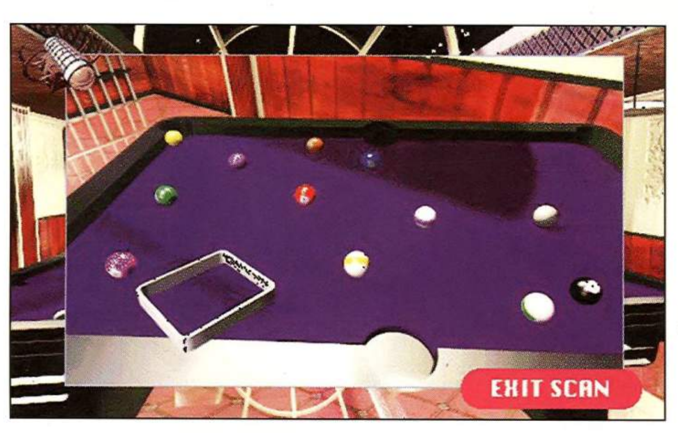
An Bord des Alien-Raumschiffes sieht es aus wie im Inneren eines Insektes

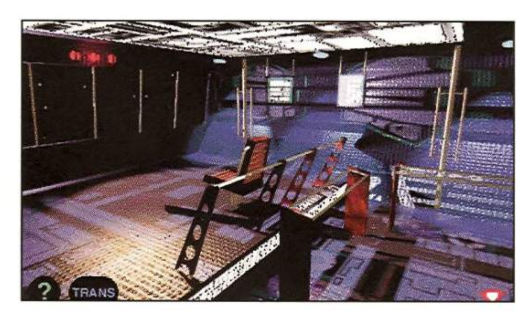
Der betuchte Weltenbummler durchpflügt in Zukunft nicht mehr auf einem Luxusliner die sieben Weltmeere, sondern bereist an Bord eines geräumigen und allen Komfort bietenden Raumschiffes die Galaxis. Die 200 Meter lange "Majestic" ist dabei das prachtvollste Schiff ihrer Art und der ganze Stolz des Heimatplaneten Erde. Von ihrer Jungfernfahrt kehrt sie jedoch – Parallelen zur Titanic sind unverkennbar – nie mehr zurück. Zunächst entdeckt man von ihr auch keinerlei Spur, bis eine Untersuchungskommission im "Pleiades Nebula", einer großen Sternenwolke, auf Signale stößt, die möglicherweise von der Majestic stammen. Hier tritt der Spieler auf den Plan, der einen Archäologen verkörpert, der den Auftrag bekommt, dem Hinweis nachzugehen. Tatsächlich hat es die schwer beschädigte Majestic in den "Pleiades Nebula" verschlagen, menschliches Leben ist an Bord nicht auszumachen. Glücklicherweise ist Euer Schiff mit vier Drohnen ausgestattet, mit denen Ihr die Majestic erkundet. Bald stellt sich heraus, daß für die mysteriösen Vorkommnisse böse Aliens verantwortlich sind, die an Bord des Luxusraumers anscheinend nach etwas Wichtigem suchen. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt...

Mittels dreier Aktionsbuttons scannen die Drohnen die Umgebung nach Hinweisen ab, durchschweißen Wände oder nehmen mit den Bordsystemen Verbindung auf. Ist es an der Zeit, die Räumlichkeiten zu wechseln, schaltet das Programm in eine niedrigere Auflösung und zeigt die Verbindungsetappe in einem kurzen Quicktime-Filmchen. Puzzles im klassischen LucasArts-Sinn gibt es nicht, stattdessen müssen Worträtsel gelöst und Zahlen- oder Buchstabenkombinationen gefunden werden, die Türen unter Verschluß halten oder wichtige Anlagen blockieren. Ab und zu stehen auch "richtige" Aktionen an, bei denen einen das Programm leider völlig im Regen stehen läßt, wann der richtige Zeitpunkt zur Ausführung gekommen ist. Der Untertitel "Part One: Alien Encounter" läßt ebenso wie das wenig aussagekräftige Finale einen zweiten Teil erwarten.

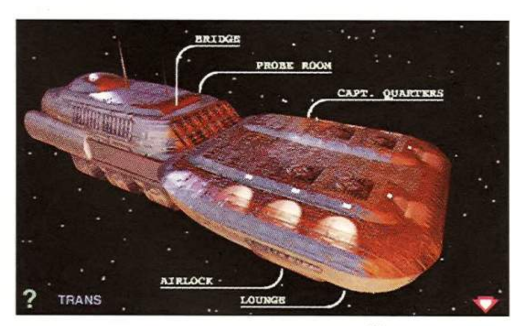
Die technische Seite von Majestic gibt zu keinen Jubelstürmen Anlaß. Es wird nämlich ausschließlich der 256-Farben-Modus bei 640 x 480 Pixeln unterstützt. Bei höheren Bildschirmauflösungen verkleinert sich das Programmfenster dementsprechend. *mg*

Die Billardkugeln sind der Schlüssel zu einem wichtigen Code





Die Brücke der Majestic



Die erkundbaren Bereiche im Überblick



Durch Quicktime-Movies verbundene Rendergrafiken, der Hersteller ein Newcomer – ich befürchtete das Schlimmste. Von daher gesehen ist das "geht so" ein Kompliment, denn die Erforschung der Majestic macht, mit gewissen Einschränkungen, durchaus Spaß. So ist die Steuerung der Drohnen etwas umständlich geraten, ein automatisch die passende Aktion anzeigender Cursor hätte den Spielfluß deutlich erhöht. Daß sich die Puzzles hauptsächlich aus Denksportaufgaben zusammenzusetzen, dürfte der großen Masse der Myst-Anhänger wenig ausmachen. Schwerer wiegt da schon die Tatsache, daß sich manche Aktionen immer und damit auch zum falschen Zeitpunkt durchführen lassen, was das Adventure dann unlösbar macht. Überhaupt hätte eine stärkere Führung des Spielers gut getan, die momentan zu erledigende Aufgabe bleibt des öfteren im Verborgenen.

GEHT SO

Name .... **Majestic**
Genre .... Adventure
Hersteller .. Piranha Int. Publishing
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 120 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Windows 3.1/95
Festplatte belegt .... 1 KByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

Grafik **48%**
Sound **29%**
Spielspaß

53%

Bilder auf

Track Attack.

The race game that changes everything.

WORLD CIRCUIT RACING
CD-ROM
Track Attack
CHANGES EVERYTHING
MICROPROSE

die Strecken
die Hindernisse
die Gegner
die Taktik

In Track Attack wird erstmalig das neuentwickelte DTS (Dynamic Track System) verwendet. Das DTS bewirkt eine permanente Veränderung der Rennstrecke: Hügel "morphen" aus der Fahrbahn, Sprungschanzen, Schikanen oder Brücken entstehen ... und viele weitere Überraschungen warten auf Sie! DTS bedeutet: Vergessen Sie alles, was Sie bisher an Rennspielen gesehen haben!



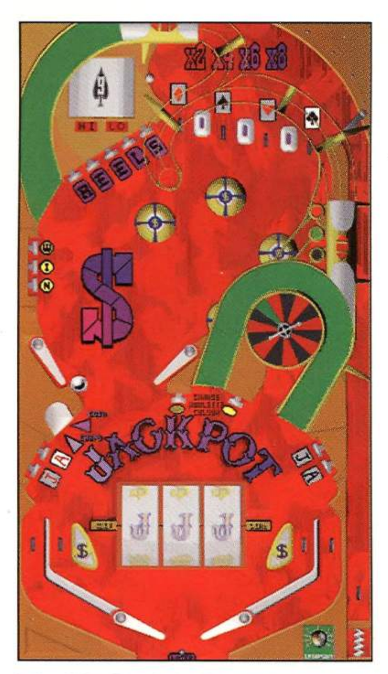
Netzwerk-, Modem-, und Direct-Link-Option, Q-Sound, unglaubliche 3D-Graphik, 39 sich permanent verändernde Rennstrecken und ein phantastisches Gameplay - das ist Track Attack!

MicroProse World Wide Web Site:
http://www.microprose.com



Kein Highscore: Das 3D-Debut ist 21st Century danebengeraten.

PINBALL 3D-VCR



Die 2D-Ansicht läuft in Auflösungen bis zu 800 x 600

Die moderne Softwarefirma scheut das Risiko. Kein Wunder also, daß viele Companies schnell begriffen, daß aus Flippersimulationen mit wenig Aufwand viel herauszuholen ist. Besonders eifrig zeigte sich auf diesem Gebiet bis zum heutigen Tage 21st Century, mit "Pinball Dreams" so etwas wie der Begründer des neuzeitlichen PC-Flippers. In letzter Zeit aber verpaßten die Mannen aus England mehr und mehr den Anschluß. Sowohl "Pinball Illusions" als auch "Pinball World" gaben sich rein spielerisch zwar keine Blöße, gingen aber mit ihrem kreuzbraven 2D-Design in der Flut aktueller High-Tech-Programme unter. Jetzt schlägt 21st Century zurück. Mit einem topaktuellen hochauflösenden 3D-Outfit soll das neue Viererpack die lange gehaltene Tabellenspitze zurückerobern. Doch so neu sind "Tarantula", "Jailbreak", "Kick Off" und "Jackpot" gar nicht. Im Gegenteil. Die Designer entnahmen die vier Tische dem über ein Jahr alten "Pinball Fantasies Deluxe", unter dem Namen "Pinball Mania" auch separat verkauft, und jagten sie durch ein Renderprogramm. Der eingesparte Entwicklungs- und damit Zeitaufwand freut zwar den Buchhalter, der Käufer kommt sich aber zurecht veräppelt vor. Das Ergebnis der 3D-Studio-Kur ist nicht abschreckend, kann sich aber mit "Pro Pinball" oder "Tilt!" in keinster Weise messen. Das war vermutlich auch der Marketingabteilung bei 21st Century bewußt, weshalb Pinball 3D-VCR noch ein ganz spezielles Feature spendiert bekam. Ein virtueller Videorecorder (daher auch das VCR im Namen) zeichnet bei Bedarf das komplette Spiel auf einer "Videokassette" auf und spielt es auf Wunsch wieder ab. Was bei Simulationen noch Sinn macht, wirft hier jedoch bald Rätsel auf: Wozu mag das Ganze wohl gut sein? Sicherlich passieren in der Hitze des Gefechts immer wieder Fehler, aus denen beim flippern aber schwer eine Lehre zu ziehen ist. Auf der anderen Seite ist Pinball 3D-VCR aufgrund einer fast schon zu gut funktionierenden Tilt-Funktion und den eher sparsam verstreuten Zielen recht schnell zu beherrschen. Dadurch sind, eine gewisse Aufwärmphase vorausgesetzt, halbstündige Sitzungen durchaus keine Seltenheit. Und wer will sich die trotz eines eingebauten Zeitraffers schon noch mal ansehen. Da ist die detaillierte Statistik, wie oft welches Ziel getroffen wurde, mindestens genauso nützlich.

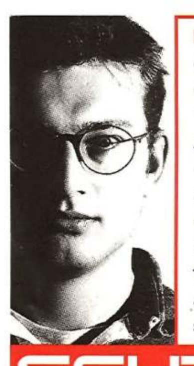


Der "Kick Off"-Tisch spielt sich genauso schlecht wie er aussieht



Trotz SVGA kommt die Grafik nicht über das Mittelmaß hinaus

Der Spielablauf blieb bis auf eine ins extreme getriebene Multiballfunktion natürlich gleich. Entsprechende Rechenpower vorausgesetzt, führen bis zu zehn Bälle zu schweißnassen Händen und geschwollenen Augen. *mg*



Mal unter uns, liebe Freunde von 21st Century: Dieses Programm ist doch wohl nicht ernst gemeint, oder? Denn bei der Wiederverwertung der alten – und wenig aufregenden – Tische aus "Pinball Mania" kann es sich eigentlich nur um einen verspäteten Aprilscherz handeln. Der eingebaute Videorecorder entlastete zwar etwas die wundgescheuerten Testerfinger, sorgte ansonsten aber für ausgedehntes Gähnen. Eine weitere Partie bringt dem Anfänger einfach mehr, als sich den eigenen Murks nochmal anzutun, zumal Pinball 3D-VCR aufgrund der schlichten Tischlayouts und der exakten Ballphysik zu den leichteren Flippern im Lande gehört. Kleiner Tip an die Grafiker: Fragt doch mal bei Krisalis um ein paar Nachhilfestündchen nach. Deren "Pinball Illusions"-3D-Umsetzung für die Playstation sieht deutlich besser aus, als die amateurhaften wirkenden 3D-VCR-Tische.

GEHT SO

Name	**Pinball 3D-VCR**
Genre	Flipper
Hersteller	21st Century
Niveau	leicht
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		50	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

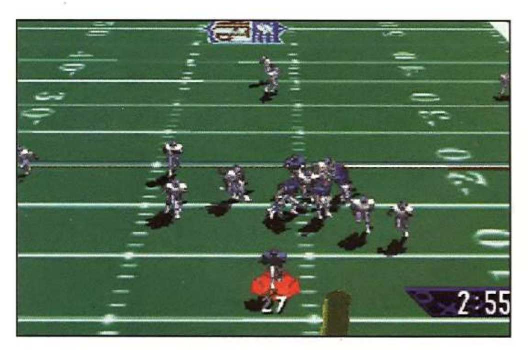
System	DOS
Festplatte belegt	8 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

Grafik	38%
Sound	58%
Spielspaß	42%

Bilder auf [CD]

NFL QUARTERBACK CLUB '96

Alle Bemühungen sind scheinbar umsonst: American Football will sich in Deutschland einfach nicht so recht durchsetzen. Weder DSF-Übertragungen der NFL-Spiele noch die großen internationalen Erfolge der Frankfurt Galaxy erwecken in Deutschland auch nur annähernd so viel Interesse wie die fantastische Show der NBA-Korbjäger. Ähnlich sieht hierzulande die Lage auf dem PC-Sektor aus. Während EA Sports abertausende Exemplare der NBA Live-Serie absetzen konnte, dümpelten die Verkäufe der von verschiedensten Firmen angebotenen Footballsimulationen teilweise im dreistelligen Bereich vor sich hin. Acclaims Versuch könnte da eine leichte Trendwende einläuten. Zeitlich günstig plaziert – EAs "John Madden Football" wartet noch in den Umkleideräumen – soll NFL QBC 96 auch Regelunkundige ansprechen. Eine hervorragend gelungene Mischung aus spannendem Geschehen auf dem (Kunst-) Rasen einerseits sowie detaillierten Statistiken und Hunderten von Spielzügen andererseits, macht NFL QBC 96 zum Super Bowl-Gewinner auf dem PC. Selbstverständlich ist auch eine NFL-Lizenz vorhanden, sowohl Teams als auch Spieler sind mit ihren echten, bei uns wenig bekannten Namen enthalten. Von EA Sports abgeschaut hat Acclaim die Präsentation, die bis hin zum Joystickbildschirm deren Produkten verblüffend ähnelt. Wer also mal in den American Way of Sports-Life reinschnuppern möchte, ist mit NFL Quarterback Club 96 bestens bedient, oder um es kurz zu sagen: Touchdown Acclaim! *mg*



Grafisch ist die PC-Umsetzung den Konsolenvarianten deutlich unterlegen

Name **NFL Quarterback Club 96**
Genre ....Sportspiel
Hersteller ....Acclaim
Niveau ....einstellbar/mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler ....1 bis 6

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System ....DOS
Festplatte belegt .....2 - 72 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Tastatur, Maus
.......................Joystick
Extras .....unterstützt Gravis GrIP

Grafik **73%**
Sound **53%**

Spielspaß
78%

You better believe it!!
DB-50 XG und SW-60 XG – Damit machen Sie Ihrem PC Beine.

PCDirekt 3/96
EMPFEHLUNG
für YAMAHA DB-50 XG
"Der Wavetable-Aufsatz zeigt seine wahre Stärke in der Vielfalt der Instrumente" (PC Direkt 3/96)
"Diese Allround-Karte überzeugt Tüftler genauso wie Spielefreaks. Überzeugendstes Board im Test." (CLIP 12/95)
"Ein Hammer für alle, die kreativ, also per Keyboard und Sequenzer, im Bereich MIDI-Musik tätig sind." (CD-ROM Magazin 2/96)

Entdecken Sie die schier unglaublichen Soundmöglichkeiten, die das XG-Format bietet:
Damit machen Sie aus Ihrem PC einen professionellen Synthesizer, ohne auf bestehende Funktionen verzichten zu müssen. Das neue XG-Format bietet eine 100% Kompatibilität zum GM-Standard und nahezu unbegrenzte Erweiterungsmöglichkeiten. Im Gegensatz zu den üblichen 128 Klängen von General Midi erweitert das XG-Format Ihr Klangspektrum auf 480 Voices, 64 Effekte und 21 Drumsets.
Das DB-50 XG UPGRADE-BOARD wird einfach auf die vorhandene Soundkarte aufgesteckt.
Die SW-60 XG ist eine 16-bit "Add On"-Karte, die sowohl mit CODEC-Boards als auch mit jeder vorhandenen Soundkarte arbeitet. Neben vielen zusätzlichen Features verarbeitet die Effektsektion der SW-60 XG auch analoge Signale. Beide Karten unterstützen DOS und alle gängigen Windows-Formate, natürlich auch Windows95.
Also: Machen Sie ihrem PC Beine und entdecken Sie die Soundmöglichkeiten des neuen XG-Formats von YAMAHA. Für Spiele, Fun und Homerecording.

XG

AKTIVBOXEN PROGRAMM:
YST-M20DSP mit SURROUNDSOUND
die ultimative Soundausgabe auch mit Subwoofer YST-MSW10
(and many more ...)

DSP
Digital Surround Processing

YAMAHA

Erhältlich überall im qualifizierten Computer- und Musikfachhandel.
Distributoren: ABC Computer GmbH; ATC GmbH; Anubis Electronic GmbH; Frank&Walter Computer; M3C-Systemtechnik; MC-DOS; Leisuresoft GmbH; Profisoft GmbH

Mehr Informationen zu Multimedia- und CDR-Produkten bei:
YAMAHA Europa GmbH
Multi-Media-Division
Siemensstraße 22 - 34
25462 Rellingen

Die SIED

Veni, vidi, vici – mit dem Caesarzitat im Untertitel erobert Blue Byte die Herzen der Simulation-Fans.



Die zuschaltbaren, gelben Symbole helfen beim Bauen und zeigen Euch, welche Art Gebäude wo hin paßt



Klassisch: Die Römer



Archaisch: Die Nubier



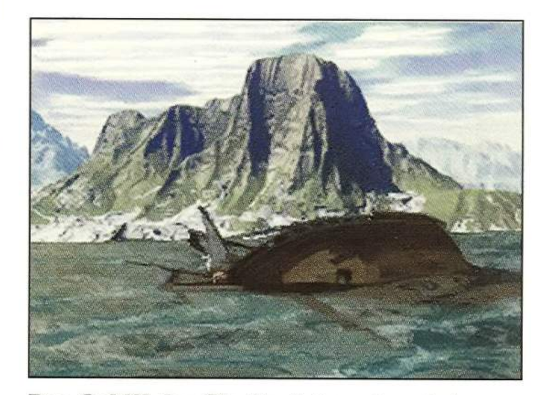
Filigran: Die Japaner



Klotzig: Die Wikinger



Die grünen Auen sind einer tristen Vulkanlandschaft gewichen



Das Schiff der Siedler ist gestrandet – jetzt heißt es die Insel erkunden

Nach einigen Ausflügen in die ungewohnten Genres Gesellschaftsspiel ("Die total verrückte Rallye"), Adventure ("Chewy") und Rollenspiel ("Albion") machen die Mülheimer endlich wieder das, was sie am besten können. Nicht, daß ihre Exkursionen an Qualität missen lassen, doch auf den Gebieten Strategie und Simulationen sind sie weiterhin – zumindest in Deutschland – ungeschlagen. Fast zwei Jahre mußten die Fans des kleinen Pixelvölkchens auf den Nachfolger warten, der schon vor seiner Umsetzung auf den PC im damals noch quicklebendigen Amiga-Lager für Furore sorgte. Die Ausdauer hat sich gelohnt: Keines der einst liebgewonnenen Features ist verlorengegangen, einige neue sind dazugekommen. So sind die Siedler jetzt der Seefahrt mächtig, das Übersetzen auf vom Wasser umgebenes Land ist für die Kleinen kein Problem mehr. Sie haben zudem stark an Individualität gewonnen und gehören nunmehr **vier verschiedenen Kulturen** an: Römer, Nubier, Wikinger und Japaner. Jede Rasse hat ihre individuell gestalteten Gebäude, die sich in ihrer Architektur an den Stil dieser Völker anlehnen. Doch vor den Genuß aller detaillierten Bauwerke haben die Designer ein gewaltiges Stück Arbeit gesetzt. Nur mit einem Hauptquartier beginnend, müßt Ihr einen ganzen, wirtschaftlich harmonierenden Stadtstaat aufbauen. Wie funktioniert das? Zuerst müssen die nötigsten Rohstoffe für den Bau weiterer Gebäude beschafft werden. Ein Steinbruch in Felsnähe und eine Holzfällerhütte im Waldgebiet sorgen für die zunächst wichtigsten Materialien. Doch schon bald müssen Waffen, bessere Werkzeuge und Nahrungsmittel für die heranwachsende Population her. Das Handwerk wird durch Roh-

LER II

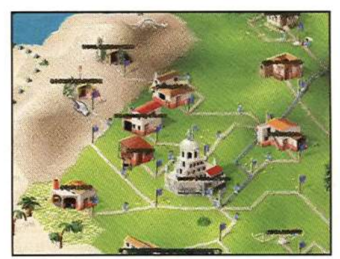
stoffe aus Bergwerken versorgt, Fischer und Jäger – später ganze Schweinezuchten – sorgen für das leibliche Wohl. Als ob das Jonglieren mit wirtschaftlichen Zusammenhängen nicht schon genug Streß wäre, sorgen neidhammelige Nachbarn für eine alsbaldige Bedrohung, der nur durch das Errichten von militärischen Anlagen Einhalt geboten werden kann. Doch der Feind lauert in der Dunkelheit – Eure Mannen und Häuser explorieren nur auf Sichtweite, alles dahinter verbirgt sich in ominösem Schwarz. Wem das zu ungewiß bleibt, der hat nun die Möglichkeit Kundschafter auszusenden, die genaueren Aufschluß über Landgröße, benachbarte Völker und topographische Gegebenheiten gibt. Mit einem guten Sold aus der Münzpresse und einem kräftigen Schuß Bier aus der Brauerei verhelft Ihr Eurer kleinen Streitmacht zu Zuversicht und Mut. Denkt Ihr, Eure Armee wäre stark genug, blast Ihr zum Angriff und weist die Siedler-Konkurrenz in ihre Schranken zurück. Das geschieht neben Soldaten in unterschiedlichen Ausbaustufen jetzt auch mit **Katapulten,** die eine Attacke aus Entfernung zulassen. Friedliche Gemüter können "Die Siedler II" auch gänzlich ohne Kämpfe durchspielen und sich so komplett der Wirtschaft widmen. Damit die Handelswege zwischen den Gebäuden

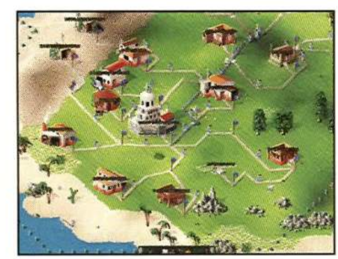


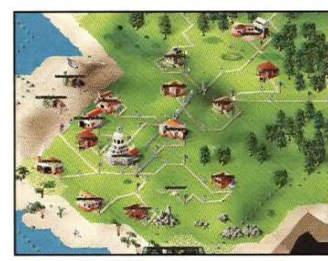
Eine gut funktionierende Siedlung wird mit zwei Katapulten verteidigt

auch funktionieren, müssen Wege her. Um zwei Häuser miteinander auf diese Weise zu verbinden, müßt Ihr mehrere "Waypoints" setzen. Dazu dienen blaue Fähnchen, zwischen denen der Verbindungsweg gezogen wird. Doch die Markierungen erfüllen noch einen weiteren Zweck: Zwischen den Fähnchen laufen emsige Träger hin und her und befördern das an der Markierung liegende Gut bis zum nächsten Fähnchen, an dem dann der nächste kleine Diener die Ware übernimmt. Wenn Euch diese "Handelskette" wegen großer Nachfrage zu langsam ist, solltet Ihr eine Eselfarm errichten. Die störrischen grauen Gesellen greifen den überlasteten Sied-







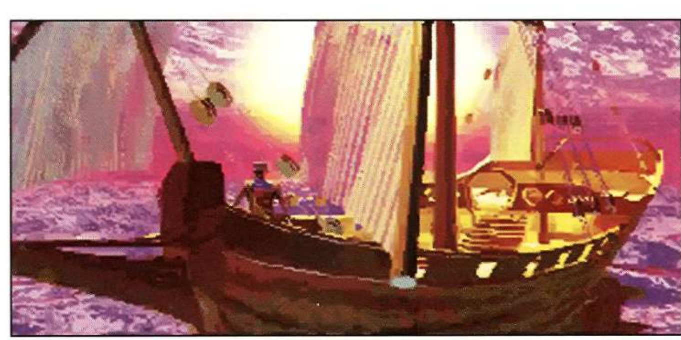


Die drei möglichen Auflösungen des Spiels: 640 x 480, 800 x 600 und 1024 x 768

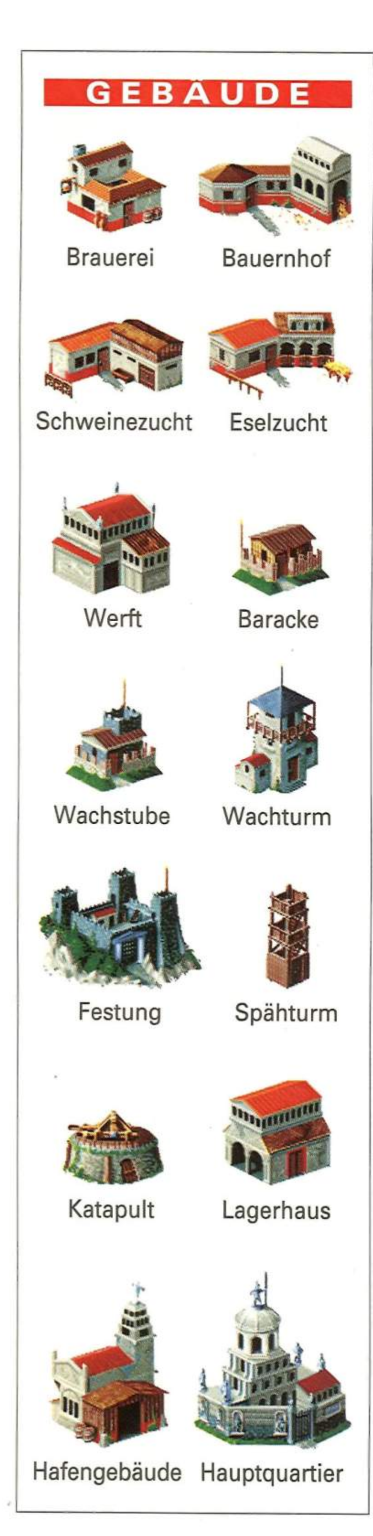


Obwohl man immer noch etwas verbessern könnte (Grafik der Katapulte läßt diese scheinbar immer nur nach rechts unten schießen, auch wenn der Gegner auf der anderen Seite steht, Zugänge der Häuser ebenfalls immer unten), habe ich bisher keinen komplexeren, durchdachteren und intelligenteren Strategie/Wirtschaft-Mix gespielt, der nebenbei noch solch einen Höllenspaß bereitet. Die Liebe zum Detail ist immens, stets gibt es noch etwas Neues zu entdecken. Mit welcher Hingabe und Variabilität die 32 Berufsgruppen dieser kleinen Racker animiert wurden, ist für ein heutiges Produkt schier unglaublich. Reges Leben, wohin das Auge schaut. Daß neben der grafischen Evolution nicht sooo viel Neues im Vergleich zum ersten Teil zu finden ist, stört mitnichten, denn "Die Siedler" hatten schon immer internationales Format und unbestechliche Klasse.

SUPER



Noch ahnen die Siedler nichts von dem vernichtenden Sturm, der sich über ihrem Schiff zusammenbraut





Die im zweiten Teil neu hinzugekommenen Schiffe dienen nicht nur dem Personentransport, sondern eignen sich auch gut zu Erkundungszwecken



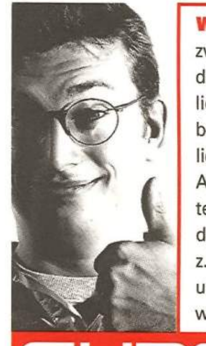
lern dann an stark frequentierten Engpässen unter die Arme. Was gerade wo benötigt wird und wie effizient Eure Betriebe laufen – das alles erfahrt Ihr in den zahlreichen **Infofenstern und Statistiken,** die Euch auf Wunsch auch Eure Entwicklung im Vergleich zu der des Gegners preisgeben. Eine Landkarte zeigt zudem den Fortschritt Eurer Besiedlung an. Damit Ihr auch kein wichtiges Ereignis versäumt, gibt es das "Postfenster". Ein Brieftauben-Symbol weist auf eine neue Nachricht hin, die von einer Siegesbotschaft bis hin zu der Information, daß eine der Rohstoffquellen versiegt ist, alles umfassen kann. Wie schon im ersten Teil könnt Ihr Euch mit einem zweiten menschlichen Mitspieler am gleichen Rechner messen, der Computer kann bis zu zwei weitere Völker übernehmen. Zusätzlich zu diesen 18 Einzelmissionen gibt es eine zehn Kapitel umfassende Campaign, in der Ihr die Römer durch eine spannende Geschichte führt. Wenn man bedenkt, daß man an einer Karte bis zu mehreren Stunden sitzt, ist Euch ein Spielspaß für mehrere lange Wochenenden gewiß. *fh*

Oben links: Wie schlagen wir uns im Vergleich zu unseren Konkurrenten?

Oben rechts: Welche Vorräte verbergen sich im Hauptquartier, an welchen Dingen mangelt es uns?

SPIELETIPS VON DEN PROGRAMMIERERN

Ab Seite 90 unseres Tips und Tricks-Support-Teils geben Euch die Programmierer der Siedler höchstpersönlich nützliche Strategiehilfen.



Wo stünde die deutsche Softwarewelt bloß ohne Blue Byte? Der zweite Teil der Siedlersaga nimmt bei mir – trotz "Civilization 2" – den ersten Platz in der Hitliste der Strategiespiele ein. Das unheimlich komplexe, dennoch leicht zugängliche und wunderschön aufbereitete Spielgeschehen spricht vom Einsteiger bis zum Freak wirklich jeden an. Rechnet man noch die vielen Soundeffekte, tollen CD Audio-Tracks und witzigen Animationen hinzu, ergibt sich eine Weltensimulation, die an Klasse schwerlich zu überbieten ist. Bei all der Perfektion fallen kleinere Schnitzer kaum ins Gewicht: So ist z.B. das Aufziehen eines Gebäudes grafisch nicht besonders gut umgesetzt. Nichtsdestotrotz liefern die Mülheimer ein bemerkenswertes Spiel ab, das zudem den ganzen Test über ohne jedes Problem lief. Angesichts des Umfangs ist das heutzutage keineswegs eine Selbstverständlichkeit.

SUPER

Name	**Die Siedler II**		
Genre	Strategie		
Hersteller	Blue Byte		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 (2)		

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	ca. 25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik	**84%**
Sound	**86%**
Spielspaß	**89%**

Strike Force Centauri hat einen Auftrag!

„... Ab zum nächsten Laden und kaufen! Ein echter Hammer erwartet Sie! ... “

PC Power, Boris Sander, 5/96, 89%

Sie auch!

„... Die packende Hintergrundgeschichte und der rasante Spielablauf fesseln für lange Zeit vor den Bildschirm ...“

PC Games, Oliver Menne, 5/96, 91%, Spiel des Monats

Kaufen!

TERRANOVA™

STRIKE FORCE CENTAURI















A LookingGlass Technologies Production



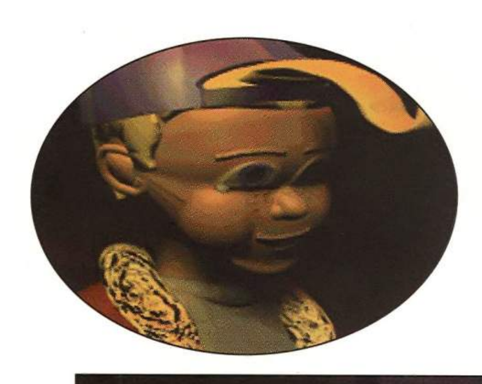
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

©1996 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA. Terra Nova, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**

SPUD!

Witzig, aber viel zu simpel: Britische Heiterkeit in ein 3D-Adventure gequetscht.



Blondschopf Spud hat einen Großvater, wie ihn viele gern hätten: Mit seiner Wundermaschine stellt er in Windeseile Spielzeuge her und verschenkt sie an artige Kinder. Auf besonders großes Interesse stößt Opas geheimnisvolle Apparatur beim diabolischen Dr. Chillblane. Eine boshafte Armee aus lebendig gewordenen Spielsachen käme ihm gerade recht, denn er plant – wie schon so viele Übeltäter vor ihm – die Eroberung der Welt. Und so verschleppt er den alten Herrn mitsamt des begehrten Gerätes zum Südpol in sein Hauptquartier. Der besorgte Spud findet im Haus seines Verwandten nur noch einen hastig verfaßten Hilferuf vor. Ehrensache, daß er umgehend eine Rettungsaktion einleitet. Zunächst steckt er die aufziehbaren Häschen und Gnome ein, die überall auf dem Anwesen versteckt sind; sie werden später noch eine wichtige Rolle spielen. Die Antarktis liegt in weiter Ferne, als Gefährt taugt nur der im Schuppen lagernde, fliegende Renntierschlitten. Leider fehlt der "Motor", die Zugtiere sind anderweitig beschäftigt und müssen erst zusammengetrommelt werden. Bald schon ahnt Ihr, daß Euer rauschebärtiger Großvater ein Doppelleben führt ... Die Reise zum Pol verläuft nicht ganz komplikationsfrei, Spud ist gezwungen, auf einer tropischen Insel bruchzulanden. Dort kreuzt eine Vielzahl illustrer Geschöpfe seinen Weg, darunter drei von ihrem Reiseveranstalter gefoppte Gorilla-Touristen, der schläfrige Pingu-in-Jäger des verlorenen Schatzes und auch eine holzbeinige Seemanns-Ente. Die oben erwähnten Spielzeugzwerge braucht Ihr hier gleich für mehrere Puzzles: Sie werden mit diversen Werkzeugen ausstaffiert, um Spud Aufgaben abzunehmen, die für ihn nicht durchführbar bzw. tödlich wären. Meistert Ihr auch diesen Spielabschnitt, geht es per Tretboot zielstrebig weiter auf Chillblanes Schlupfwinkel zu.

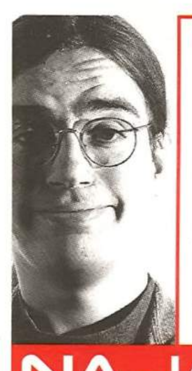


Spud schwingt sich behende in Opas Renntierschlitten (oben)



Affige Touristen rücken Ihren Reiseproviant nicht ohne Gegenleistung raus

"Point&Click" heißt das Credo der Alternative Software-Mannschaft, allerdings nicht in traditionell zweidimensionaler Form, sondern dreidimensional scrollend wie beim in dieser Ausgabe getesteten "Zork Nemesis". Obwohl dessen grafisches Gesamtergebnis weitaus sehenswerter ist, hat "Spud!" den Vorteil, daß es nicht nur bei Drehungen im Stand flüssig scrollt, sondern auch Schrittbewegungen animiert darstellt. Selbst das **Inventory** ist quasi eine räumliche "Abstellkammer", in der Ihr zudem auf einer "Werkbank" Gegenstände zusammensetzen könnt. Konversationen mit den Cartoon-Charakteren werden semi-automatisch, will heißen ohne inhaltliche Beeinflußung eurerseits, abgewickelt. *us*



NA JA

Monty Python ist für mich immer noch die Krone britischen Humors, Rowan Atkinson alias Mr. Bean ganz nett. Eindeutig ist auch "Spud!" ein englisches Produkt, steht aber für die weniger subtile Form des Zwerchfelltrainings. Gelegentliches Grinsen bleibt dennoch nicht aus, zumal einige Figuren in herrlicher Slang-Sprachausgabe mit Euch tratschen, und auch Persiflagen auf Spielfilme wie "Indiana Jones" und "Star Wars" zu finden sind. Nicht so witzig ist dagegen die Rendergrafik: zu steril, zu selten mit Texturen verfeinert, zu billig. Man fühlt sich permanent an Plastik-Strandeimerchen erinnert. Das Rundum-Scrolling läßt zudem auch eigentlich flache Wände gewölbt erscheinen. Wer anspruchsvolle Puzzles will, sucht hier vergebens: Die erste der beiden CDs ist in Nullkommanichts bewältigt, dann muß der zweite, diffizilere Teil seltsamerweise separat installiert und durch Eingabe eines Passwortes gestartet werden.

Name	**Spud!**
Genre	Adventure
Hersteller	Alternative Software
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		50	
empfohlen		50	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	29 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	zwei separat zu installierende Teile

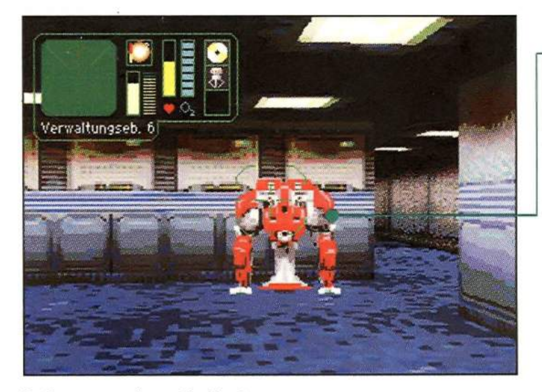
Grafik	**47%**
Sound	**67%**

Spielspaß

49%

DEFCON 5

Da möchte die Tyron Company auf einem ihrer Planeten die Verteidigungsanlagen von menschlicher Steuerung auf ein modernes Softwaresystem umrüsten und just, als die Arbeiten fast abgeschlossen sind, greifen Außerirdische die Station an. Nur ein Mann kann den Planeten noch retten, und diese Rolle hat ein grausames Schicksal dem Spieler zugedacht. "Defcon 5" versteht sich als Action-Adventure und wird aus der Sicht des Helden gespielt. "Action" steht hier für das wohlbekannte Ballern, "Adventure" für einige Videoschnipsel und Zwischenszenen, echte Rätsel sind Mangelware.



Ich war eine Coladose: Einer der Außerirdischen

Das Programm überzeugt weder technisch noch spielerisch: Die kargen VGA-Gänge, durch die man den Helden schickt, hätten vor einigen Jahren noch freundliches Interesse beim Publikum geweckt; heute sind sie eine Zumutung. Rundungen gibt es nicht, die Grafiken sind scheußlich und die **Alien-Monster** kaum als solche zu erkennen. Weil der Held den Seitenschritt (Strafing) nicht beherrscht, ist auch die Steuerung unnötig kompliziert. Zu allem Überfluß sieht ein Gang aus wie der andere, so daß sich selbst kartographisch ausgebildete Spielernaturen auf Anhieb verlaufen: Dieses Machwerk zeigt wieder einmal überdeutlich, wie wichtig gutes Leveldesign ist. Nur der Stationscomputer, dessen (deutschsprachige) Frauenstimme von Zeit zu Zeit mit Hinweisen und Warnungen hilft, sorgt für ein kleines bißchen Spannung und einen Hauch Atmosphäre. *ste*

Name .... **Defcon 5**
Genre .... Action/Adventure
Hersteller .... Millennium
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... DOS
Festplatte belegt .... 1,2 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

Grafik **32%**
Sound **45%**
Spielspaß

27%

Bilder auf CD

Taten statt Warten

Der Einsatz hat sich gelohnt: Die Brent Spar wurde nicht versenkt. So hat Greenpeace dazu beigetragen, daß unsere Meere nicht als Müllkippe mißbraucht werden. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace immer wieder für Aufsehen – weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 2054

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Telefonnummer 040/311 86 - 0, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Wem das Spiel "Colonization" zu komplex erschien, darf nun die neue Welt etwas sorgloser entdecken.



Lebenskünstler: Einer Eurer Siedler taucht in den Pool

Neues Gebäude wählen

- Dock/Handelsposten
- Farm
- Goldmine
- Erzbergwerk
- Sägewerk
- Geschäfte
- Fort
- Wohnstätten
- Schenke
- Kirche
- Militärakademie

Diese Gebäude könnt Ihr in Eurer Kolonie errichten

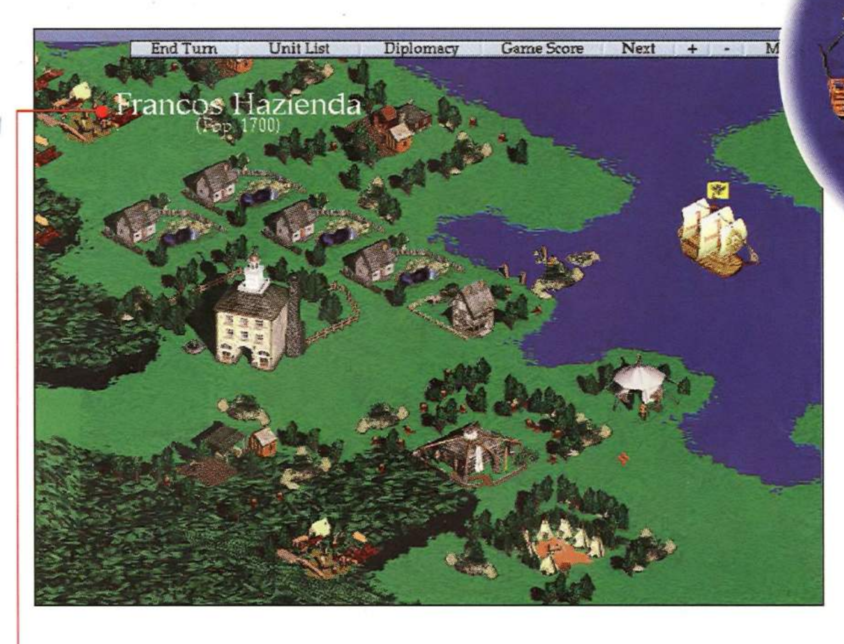


Die Welteneroberer waren grausame, oft menschenverachtende Gestalten. Die Greuel, die in ihrem Namen geschahen, sind längst vergessen und kommen einem bei den fast unterhaltsam gestalteten Simulationen rund um das Thema "Wir entdecken Amerika" kaum mehr in den Sinn. "Conquest Of The New World" macht da keine Ausnahme. Eher beschaulich bis unterhaltsam gestaltet sich die große Entdeckungsreise beim von Interplay unter Vertrag genommenen Programmierteam Quicksilver. In einer zumindest geographisch fiktiven, von der Kultur her an das alte Amerika angelehnten Welt, dreht alles um den Wettlauf der Nationen England, Frankreich, Holland, Portugal und Spanien. Ihr zieht unter der Flagge einer dieser Nationen los, um Eurem fordernden König schon alsbald die Meldung einer erfolgreichen Landnahme machen zu können. Doch die Royalität fordert nicht nur die Gründung einer Kronkolonie, sondern ist auch erpicht darauf, daß Ihr in der neuen Welt möglichst lange Flüsse und hohe Berge enddeckt, deren neue Namensgebung die Herkunft des Entdeckers für alle Ewigkeiten erkennen lassen soll. So landet Ihr mit Eurem Schiff im Jahre 1493 auf dem völlig unbekannten Festland. Um dies besser zu verdeutlichen, erscheinen nicht begangene Landstriche in tiefstem Schwarz, erst wenn Ihr Euch mit ein paar Kundschaftern an das Ufer begebt, klären sich die ersten Felder auf und zeigen die strahlend grüne Textur, mit der Quicksilvers Weltenmodell belegt ist. Wie schon erwähnt, besitzt der neue Kontinent nicht die wirkliche Geographie Amerikas, da das Land, das Ihr erobern sollt, bei jedem Spielstart in Größe und Bodenerhebung neu berechnet wird. In den vorgegebenen Szenarien geschieht das zumindest mit fixen Vorgaben, was die ungefähre Anzahl an Bodenfeldern oder Indianerdörfern angeht. Wahlweise könnt Ihr schon vor dem eigentlichen Spielbeginn alle diese Parameter selbst vorgeben, je nach Wunsch und angestrebter Spieldauer. Neben den Kundschaftern befinden sich einige Soldaten ihrer Majestät, diverse Anführer und natürlich die Siedler an Bord des Entdeckerschiffes. Jede dieser Gruppen wird durch eine Spielfigur symbolisiert, deren Darstellung Ihr auf der dritten Seite dieses Tests findet. Und jede dieser Figuren dient einem anderen Zweck. Der Kundschafter wird sogleich auf Wanderschaft geschickt. Er ist es, der möglichst schnell – bevor das den anderen Nationen gelingt – die landschaftlichen Gegebenheiten herausfindet. Die von ihm entdeckten Berge und Flüsse



Das Gotteshaus in seiner einfachsten Form: Nicht mehr als ein paar Sitzbänke

Das Zelt des Wanderpredigers: Die gleiche Kirche nach einmaligem Upgraden



Siesta im Zeichen des Habsburger Adlers: Unsere spanische Siedlung floriert munter vor sich hin



Sägemühlen sollten in Wasser- und Waldnähe gebaut werden

könnt Ihr entweder **selbst benennen** oder den vom Programm vorgegebenen Namen verwenden. Doch die Aufgaben des Kundschafters gehen noch weiter. Er trägt eine sehr hohe Verantwortung, soll er doch die geeignetste Stelle für die Kolonie bestimmen. Vier Grundvoraussetzungen werden benötigt: Gebirgsnähe wegen der Rohstoffvorkommen, Flußnähe wegen der Mühlen und Versorgung, Meeresnähe wegen der Handelsanbindung und Waldnähe wegen des unverzichbaren Baustoffes Holz. Bis Ihr dieses Fleckchen gefunden habt, kann geraume Zeit vergehen. Noch schwieriger wird es dadurch, daß Euren Kundschaftern nur eine begrenzte Anzahl von Bewegungspunkten zur Verfügung steht. Sind sie verbraucht, muß in diesem rundenbasierten Spiel Euer Zug beendet werden. Während die Gegnernationen Ihr weiteres Vorgehen auskalkulieren, könnt Ihr in der Wartezeit eine zeitgenössisch aufgemachte Postille verschlingen. Ist der geeignete Standort schließlich gefunden, tritt Eure Siedlerfigur auf den Plan. Auf der erwählten Stelle plaziert, läßt sie sich per Buttondruck in ein Hauptquartier verwandeln, von dem aus Ihr alle weiteren Siedlungsaktionen vornehmt. Die militärische Besatzung Eures Schiffes laßt Ihr am bsten schnurstracks in das Hauptquartier wandern, da je nach Gusto der indianischen

MYTHEN

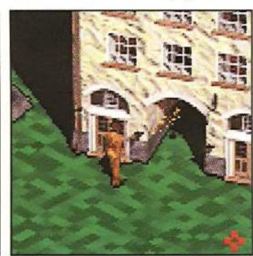
Während der Wartezeiten zwischen den Zügen könnt Ihr in einer Art Zeitung historische Meldungen lesen. Hier verbirgt sich neben viel Lehrreichem auch allerhand Kurioses: Wer hätte schon geahnt, daß die echte Häuptlingstochter Pocahontas zur Zeit Ihrer angeblichen Heldentaten ein kahlköpfiges, 12 Jahre altes Mädchen war und nur deshalb den weißen Siedlern auffiel, da sie splitterfasernackt vor dem Wigwam ihres Vaters Powhatan Räder schlug?

UNTERHALTENDE ANIMATIONEN

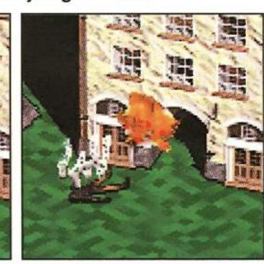
In Euren Häusern und um sie herum spielt sich allerhand ab: Lustige Animationen lassen Euch schon gespannt auf das neue Gebäude-Upgrade warten. Hier seht Ihr den etwas "mißlungenen" Bombenanschlag eines Revoluzzers auf Euer Hauptquartier der noch jungen Kolonie.









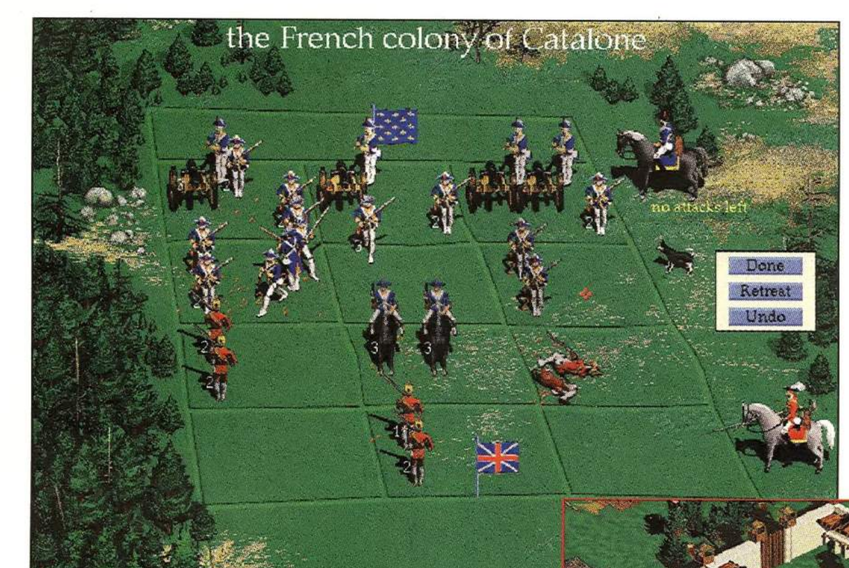






Nichts für Ungeduldige: Interplays Welteneroberer-Mix aus "Colonization", "Powermonger" und einer Prise "Source Of The Nile" entfaltet seinen Reiz erst nach etlichen Spielstunden. Wie streßig oder spannend Ihr Euch das Spiel macht, hängt ganz von Eurer Spielweise ab. Aggressive Naturen sind gleich in Stammesfeden verwickelt, gemütliche Siedler schieben in der Kolonie eine ruhige Kugel. "Conquest" eignet sich eher für Einsteiger, denen die Komplexität eines "Colonization" zu undurchdringlich erschien. Bei Bedarf könnt Ihr Kämpfe und sogar das Siedeln dem Computer überlassen. Spieleprofis haben zu schnell den Dreh raus und werden keine echte Herausforderung finden. Spannend wird es erst gegen menschliche Gegner, dann bekommt das Spiel plötzlich eine grundlegend andere Charakteristik. Da das zu erobernde Land immer wieder neu vom Computer errechnet wird, gestaltet sich kein Spiel wie das andere. So macht auch ein Neuanfang nochmal Spaß.



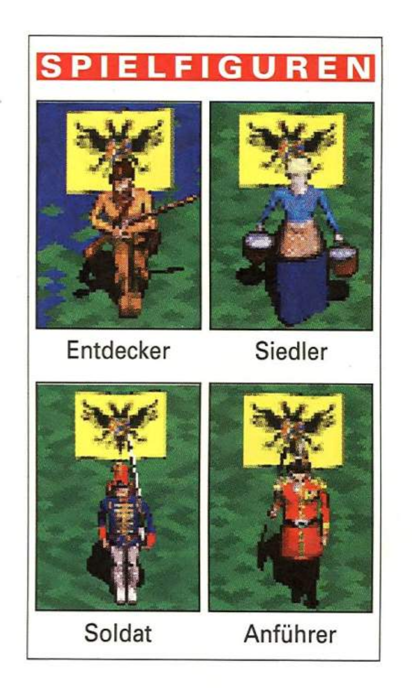


Der Kampfbildschirm: Die Briten treten gegen die Franzosen an

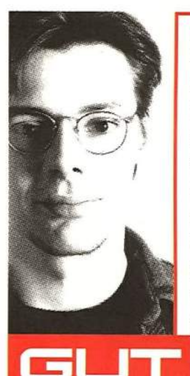
Die Unabhängigkeitserklärung: Eure Kolonie in der höchsten Ausbaustufe ▼



Nicht etwa die Karte, sondern eine extreme Zoomstufe der Spiellandschaft



Nachbarschaft schon bald mit Angriffen gerechnet werden kann. Wenn es dazu kommt, wird auf einen speziellen Kampfbildschirm umgeschaltet, auf dem Ihr Infanterie, Kavallerie und Artillerie auf schachähnlichen Feldern verteilt. Euer Ziel besteht darin, das "Heimquadrat" des Gegeners einzunehmen oder ihn vorher zu vernichten. Wie sich Eure Truppen schlagen, hängt von mehreren Faktoren ab. Gelingt es Euch ein gegnerisches Feld von mehreren Seiten zu beschießen, und das möglichst noch mit mehreren Truppengattungen ("Combined Arms-Bonus") gleichzeitig, so macht das einen entscheidenden Bonus aus. Weiterhin spielen die individuellen Fähigkeiten des Anführers Eurer Soldaten eine wichtige Rolle. Die Einheiten, die die Schlacht überstanden haben, bekommen ebenso wie Ihr erfolgreicher Anführer Erfahrungspunkte zugeteilt. Eine wirklich schlagkräftige Armee, die sich ihrerseits auch auf Angriffe versteht, könnt Ihr allerdings nur aufbauen, wenn Ihr in Eurer Kolonie ein Fort errichtet. Dort werden die zukünftigen Söldner rekrutiert und ausgebildet. Wie viele Ihr zu Elitesoldaten heranzüchten dürft, hängt ganz von der Einwohnerzahl Eurer Stadt und ihrer Entwicklungsstufe ab. Die nötigen Rohstoffe (Eisenerz für Metalle, Gold für Münzen und Holz als Baustoff) vorausgesetzt, könnt Ihr Eure zunächst mickrigen Hütten schon bald zu befestigten Steinhäusern ausbauen. Jetzt könnt Ihr entscheiden, ob Ihr zu den Indianern, Eurer Mutternation oder gar anderen Kolonisten Handelsbeziehungen aufbauen wollt. Fühlt Ihr Euch stark und autonom genug, könnt Ihr Eurem Heimatland eine Unabhängigkeitserklärung aushändigen. Da das einer Kriegserklärung gleichkommt, werdet Ihr ca. drei große Schlachten gegen Euer Vaterland bestehen müssen, um fortan steuerfrei und selbstverantwortlich agieren zu können. Spielt Ihr die Einheimischen, lautet die Aufgabe, möglichst viele Stämme zu einer Allianz zu überreden. "Conquest Of The New World" läßt sich mit bis zu fünf menschlichen Gegnern per Modem, Netzwerk oder auch eMail spielen. *fh*



GUT

Gegen das anspruchsvollere "Colonization" offenbart sich "Conquest" so unbeschwert wie ein Flug auf den Schwingen des amerikanischen Seeadlers. Obwohl alle Features des großen Vorbilds enthalten sind, wurden sie doch so vereinfacht, daß auch der Einsteiger in dieses Genre einen schnellen Zugang zur Materie findet. Dafür, daß die eher zweckmäßig gestaltete Landschaft ein paar Bäumchen vertragen könnte, entschädigen die witzigen Animationen der kleinen Auswanderer. In der höchsten Zoomstufe kommen die mit viel Liebe gestalteten Gebäude und ihre Einwohner erst richtig zur Geltung. So einfach der Kampfbildschirm wirken mag – hier steckt jede Menge Strategie dahinter. Ohne Berücksichtigung und taktische Ausnutzung der Möglichkeiten der kombinierten Waffengattungen, macht man hier kaum einen Stich. Als Multiplayer-Spiel absolut zu empfehlen.

Name	**Conquest O. T. N. World**	
Genre	Simulation	
Hersteller	Quicksilver/Interplay	
Niveau	leicht	
Preis	ca. 100 Mark	
Spieler	1 bis 6	

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	73%
Sound	69%
Spielspaß	

Solo	Multi
79%	82%

Ein Millionen-Teile-Puzzle ist für Dich nur eine Fingerübung,

das universale Chaos ist für Dich ganz logisch

und Sherlock Holmes bist Du immer eine Pfeifenlänge voraus!

und jetzt?

VIRTUAL SNOOKER

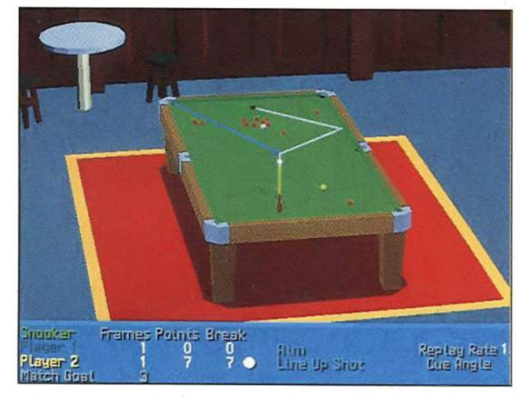
Let´s hit some balls: Mit "Virtual Snooker" kommen endlich die wahren Filzkönige in den virtuellen Genuß.

Es war absehbar: Interplays "Virtual Pool" ist der bislang erfolgreichste Billard-Simulator – warum sollte mit der selben Engine nicht auch Snooker virtuell simuliert werden? So gewann man den sechsfachen Snooker-Weltmeister **Steve Davies** als Host und setzte die fast genau ein Jahr alte Pool-Simulation für Snooker-Fans um. Gespielt wird nun am Snooker-Tisch, gegen den der Pool-Filz wie ein Zwerg aussieht: Der Tisch ist wesentlich größer, die Taschen und Kugeln sind kleiner. Snooker ist also etwas für Profis und auch die Regeln unterscheiden sich recht grob von jedem Pool-Spiel.

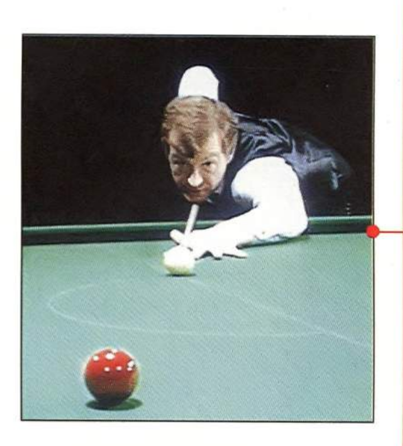
Aufgabe ist es, mit der weißen Kugel jeweils eine rote und eine farbige Kugel abwechselnd zu versenken. Rote Kugeln bringen einen Punkt, bunte, je nach Farbe, zwei bis sieben Punkte. Dabei gelten verschärfte Regeln, die bei einem Bruch dem gegnerischen Spieler Punkte bringen.

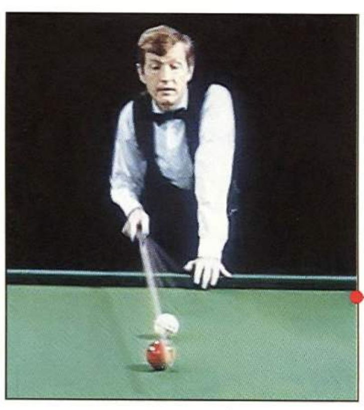
"Virtual Snooker" bietet allerdings sehr verschiede gut spielende Computergegner, die Euch die Sache nie zu schwer oder zu einfach machen. Bei Bedarf stöpselt Ihr einen Kumpel per Modem oder Netz an und spielt mit zwei Rechnern gegeneinander. An einem Rechner funktioniert der Zweispielermodus natürlich auch.

Außer den Spielregeln gibt es in "Virtual Pool" jedoch wenig Neues. Wieder erhaltet Ihr Unmengen Tips vom Meister und ein Tutorial als Video (unter anderem auch ein 147er Break von Steve Davies). Der Vektor-Tisch sieht fast identisch aus, allein der Hintergrund ist neu. Gespielt wird wieder mittels einer durchdachten Mischung aus Maus- und Tastatur-Steuerung. So wird mit der Maus und der jeweils gedrückten Taste gezielt, der Queue geschwenkt oder die Stelle angegeben, an der unser Stoß die weiße Kugel treffen muß. Gestoßen wird erneut mit einer herzhaften Mausbewegung. Natürlich läßt sich der Tisch, wie schon im Vorgänger, aus allen Perspektiven und Postionen begutachten (selbst von unten) – ein Hotkey für die Tischübersicht von oben ist ebenfalls vorhanden. *kn*

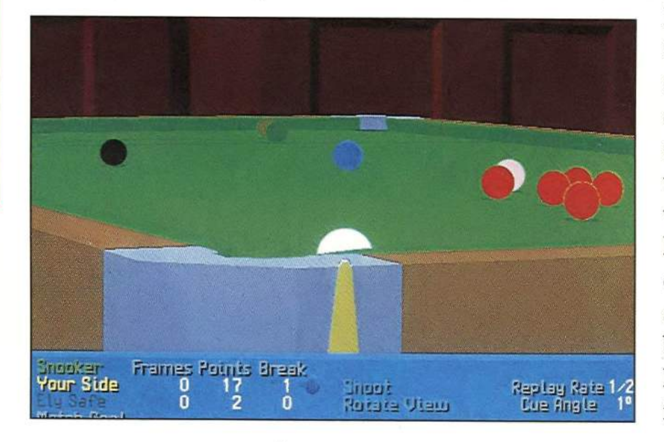


Wer will, darf weit herauszoom und das Raum-Interieur begutachten





So wird mit Queue und der weißen Kugel das Ziel anvisiert





Gut gemacht, Interplay! Es gehört zwar nicht allzuviel dazu, aus einer bravorösen "Pool"-Simulation ein gutes "Snooker"-Spiel zu machen, aber Applaus haben die "Virtual Snooker"-Schöpfer trotzdem verdient. Es snookert sich genauso schön, wie es sich letztes Jahr gepoolt hat und die zahlreichen Videos plus Tutorial mit Kugelstar Steve Davies bringen auch Uneingeweihten den etwas morbiden Sport näher. Trotzdem spiele ich nach wie vor "Virtual Pool" lieber, denn beim Snookern gibt es statt drei nur eine Spielvariante, und der Frustfaktor steigt dank eines riesigen Tisches und winziger Kugeln schnell an. Außerdem hätte ich mir die eine oder andere Verbesserung in Sachen Präsentation gewünscht. Mein zweitbestes Gesicht ist lediglich dem Umstand zu verdanken, daß sich zuwenig geändert hat und ein Spielmodus auf Dauer zuwenig ist. Mit einem Freund läuft das Spiel jedoch zu Höchstform auf.

GUT

Name	**Virtual Snooker**		
Genre	Sportspiel		
Hersteller	Interplay		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 - 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Tutorial auf CD
Grafik	**71%**
Sound	**23%**
Spielspaß	**79%**

Demo auf

KMF, Hamburg

Das größte Rätsel Deines Lebens



PC PLAYER 1/96
GESAMTWERTUNG 80%
"Knackige Rätsel und gute Grafik"

PC GAMES 12/95
SPIELSPASS 90%
Spiel des Monats

POWER PLAY 1/96
SPIELSPASS 87%
Einfach Brillant

DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche Version als PC CD-ROM ab sofort erhältlich









SANCTUARY WOODS®

CENTREGOLD

Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber
© 1995 Sanctuary Woods Multimedia. Alle Rechte vorbehalten.

TNN Outdoors BASS TOURNAMENT '96



Der zweite Angelsimulator innerhalb eines halben Jahres – diesmal von Electronic Arts.

Flüchtig betrachtet ähneln sich Angler und Computerspieler in ihrem Habitus: Beide hocken oft stundenlang mehr oder weniger regungslos auf ihren vier Buchstaben und starren entrückt von weltlichen Gedankengängen auf einen einzigen Punkt. Was dem Spieler dabei der Monitor, ist dem Sportfischer der Tümpel, den er zu seiner Goldgrube auserkoren hat. An das kühne Unterfangen, alle zwei unter einen Hut zu bringen, wagte sich unlängst schon Sierra mit seinem "Trophy Bass Fishing" (Test in PP 01/96), jetzt hofft Electronic Arts mit dem von American Softworks designten "TNN" auf einträgliche Fischzüge.

Wieder dreht sich alles um den Barsch. Sechs nordamerikanische Gewässer, darunter der Eriesee und das Truman-Reservoir, fungieren als Schauplätze der Jagd nach pfundigen Prachtkerlen. Zur Übung tuckert Ihr mit Eurem Motorboot am besten erst einmal ganz ungezwungen auf der Übersichtskarte herum und behaltet das Sonargerät, welches die Präsenz von Fischen anzeigt, im Auge. Erfahrene Angler berücksichtigen auch das Wetter – denn bei Hitze verkrümelt sich die Beute gerne in tiefe, kühle Regionen. Wenn eine vielversprechende Stelle gefunden ist, werft Ihr die Rute aus, wobei Ihr die Grobrichtung und Intensität der Ausholbewegung angeben könnt. Aus der **Vogelperspektive** seht Ihr nun den Köder im Wasser treiben, schon bald darauf beißt mit etwas Glück ein gieriges Opfer an. Kleinere Exemplare bis drei Pfund Gewicht lassen sich ohne Mühe gleich ins Boot kurbeln, die großen Brocken müßt Ihr erst einmal mürbe machen: Dazu löst Ihr die Bremse an der Rolle, gebt dem Fisch etwas Schnur, damit er nicht etwa den Köder abreißt, holt ihn dann wieder näher heran usw. Eine Spannungsanzeige gibt über die Belastung der Leine Auskunft. An Bord geholt, offenbart Eure Beute dann Ihren Wert: Gewicht, Länge – und Spezies. Hoffentlich ist es ein Barsch, alle anderen Fischarten gelten als unbrauchbar und wandern zurück in den Teich.





Beim Auswerfen der Angel sollte auch Windrichtung und -stärke beachtet werden



In Eurem Utensilienkasten tragt Ihr die notwendige Ausrüstung bei Euch

Der Wettkampfmodus ist die Königsdisziplin des Programms. Über mehrere simulierte Tage zieht sich ein solches Turnier hin. Als Sieger geht der hervor, der seine Zeit richtig einteilt, denn 50 Pfund Barsch nutzen nichts, wenn man wegen zu später Rückkehr zum Dock disqualifiziert wird. Eventuell errungenes Preisgeld münzt der passionierte Sportsmann umgehend in neue Köder, Ruten, Rollen, stärkere Nylonschnur oder sogar ein schnelleres Boot um. Passend zum Ambiente ertönen neben sanftem Geplätscher und Grillenzirpen im Hintergrund Countryklänge. Der selbsternannte Experte "Fish Fishburne" (?) hat den ein oder anderen Kniff auf Lager und gibt ihn via Videosequenz preis. *us*



Nicht schon wieder! Mehr als eine Angelsimulation braucht die Welt nun wirklich nicht. Der Sierra-Barsch sorgte wenigstens vorübergehend für Kurzweil, aber die spielerisch und optisch grobschlächtigere Kopie ist überflüssig wie ein ausgelatschter Schuh am Haken. Neptuns Dreizack möge den Grafiker treffen, der bei den klobigen VGA-Menüs zum Pinsel gegriffen hat. Da sollten die Label-Kollegen von EA Sports mal kräftig Nachhilfe in Sachen Präsentation erteilen. Das Lehrgangselement hat "Trophy Bass" diesem Machwerk ebenfalls voraus, Plappermaul "Fish Fishburne" ist als Angler-Ziehvater einfach nicht ernstzunehmen. Nun ja, statt fünf Weihern sind hier sechs verewigt, aber wem ist schon ernsthaft daran gelegen, die für den Spielverlauf unerheblichen, abgesehen von der Topographie marginalen Differenzen zwischen verschiedenen amerikanischen Binnengewässern auszuloten?

NA JA

Name .. **TNN Bass Tournament**
Genre .... Simulation
Hersteller . American Softworks/EA
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	geplant	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... DOS
Festplatte belegt ..... 1–38 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

Grafik 34%
Sound 55%
Spielspaß

44%

winskat

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Regeleinstellung: Zusätzlich zu den DSkV-Turnierskat-Regeln können Sie eigene Regeln aufstellen.

Spielereinstellung:
- Spielgeschwindigkeit
- Akustik
- Kartengröße
- Kartenbild
- Offenes Spiel
- Schnelles Reizen
- Ramschtrainer

Spielprotokoll: Nach Spielende können Sie den Spielverlauf als Textdatei speichern, drucken oder in andere Programme exportieren.



Siegerliste: Wahlweise Turnierliste, Standardliste oder Bierlachsliste (Erhaltene/bezahlte Biere)

Problemanalyse: Kartenverteilungen von früher gespeicherten Spielen können verändert/nachgespielt werden.



Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König!



unverb. Preisempf., Art.Nr. CDR3014
DM 49,95

demnächst:

SMILE Edition

Bitte lächeln!



One Must Fall DM 29,95
Jazz Jackrabbit DM 34,95
EPIC PINBALL DM 29,95
unverb. Preisempf.

IKARUS

Deutsches Recht

Insges. 50 verschiedene Gesetze / Verordnungen!



IKARUS DEUTSCHES RECHT ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System mit der Möglichkeit, nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen zu suchen. Die "Fundstellen" können markiert und in einer Liste gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise, wie z.B. §512, können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Textformat gespeichert und können über die Zwischenablage kopiert werden.

unverb. Preisempf., Art.Nr. CDR2898
DM 49,95

MOD4WIN ist ein Abspieler für digitale Musikstücke, wie sie in großer Anzahl z.B. auch im Internet zu finden sind.

Mit mehr als 3000 hörenswerten Songs!

MOD, NST, WOW, OKT, STM, S3M, 669, FAR und MTM.

unverb. Preisempf., Nr.CDR3001
DM 49,95



JETZT IM HANDEL oder direkt bei CDV:

FAX (0721) 9 72 24-24

(0721) 9 72 24-0

- T-Online: *CDV#
- MAILBOX: 0721-72014, 15 (N,8,1) • COMPUSERVE ID: 100022,274
- INTERNET HOMEPAGE: http://ourworld.compuserve.com/homepages/CDV



WORMS
REINFORCEMENTS

Frisch von der Wurmkur: Oceans militante Humuspflüger kreuzen wieder die Waffen



Eine Helloween-Landschaft in der Gesamtübersicht

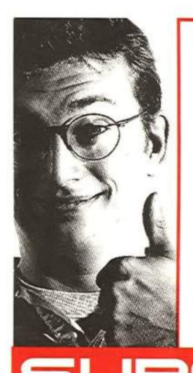
Sie sind zurück! Team 17s streitsüchtige Bodenkriecher jagen sich inzwischen schon zum zweiten Mal Bazookas und Granaten um die Ohren, bis nur noch ein Wurm steht. Ein richtiger Nachfolger ist "Reinforcements" aber nicht, Ihr benötigt weiterhin das Hauptprogramm, um in den Genuß aller neuen Features zu kommen. Vor allem dem Umstand, daß "Worms" im Mehrspielermodus absoluten Kultststus genießt, trug man in mehrerer Hinsicht Rechnung. Neu hinzugekommen ist neben der Modemunterstützung ein Netzwerkmodus, in den sich bis zu 16 Spieler einloggen können, es blieb allerdings bei der Beschränkung auf vier Teams gleichzeitig. Ein wenig eintönig wurde auf Dauer der Einspielermodus, den man mit taufrischen Missionen aufwertete, in denen in einer bestimmten Reihenfolge Aufträge zu erledigen sind.
Gefeilt wurde auch an den Waffen. Dynamit kann nicht nur abgelegt, sondern mittels des Fadenkreuzes auch zielgerichtet geworfen werden, wodurch es auch über Abhänge hinweg effizient ist. Ähnliches beim Kamikaze-Manöver, das ebenfalls gezielt einsetzbar ist und jetzt in der Wirkungsweise dem Flammenwerfer ähnelt. Gehörig ausgebaut hat Team 17 die Spieloptionen, die mittlerweile drei Bildschirme umfassen. Hier kann sich jeder Einstellwütige bis zum Geht-Nicht-Mehr verausgaben. Egal, ob ein Match jetzt bis zu neun Runden dauern soll, Minen mit Verzögerung explodieren oder sich manchmal als Blindgänger erweisen, Homing Missiles erst im Verlauf eines Spieles verfügbar sind oder die maximale Windstärke von vornherein bestimmt wird, es gibt fast keinen Parameter, der nicht vom Wurmkommandanten selbst bestimmt werden kann. Unter all den Änderungen befinden sich auch einige, die das Ur-Worms deutlich aufwerten. Mit der TAB-Taste könnt Ihr in "Reinforcements" zum Beispiel den Wurm auswählen, der an der Reihe ist. Auch ist es kein Problem, den ganzen Level über den selben Kerl zu benutzen. Neben Waffenkisten fallen ab und zu Erste-Hilfe-Pakete vom Himmel, die dem Wurm, der sie aufsammelt, eine unbestimmte Anzahl an Lebenspunkten einbringt.
Auch Augen und Ohren kommen im Zusatzpack nicht zu kurz. Über 20 anwählbare Spezziallevel, komplett **neue Landschaftssätze**, frische Audiotracks und Soundsamples (manche klingen verdächtig nach Wurmkollege Jim) sowie die Möglichkeit, eigene Sound- und Kartensätze zu integrieren, runden das absolut empfehlenswerte Upgrade-Paket ab. *mg*



Der ziemlich angeschlagene Björn freut sich auf die gesundheitliche Auffrischung



Charles kriegt gleich eine Bazooka ins segelohrige Gesicht



Dieses Zusatzpaket hat mir die schwere Entscheidung abgenommen, was ich denn die nächsten Wochen abends so machen werde. Gerade die beim Hauptprogramm etwas zu kurz gekommenen Solospieler freuen sich über die endlich integrierten Missionen, die zugegebenermaßen alle auf das gleiche töte-alle-Würmer-Prinzip hinauslaufen. Medikits und neue beziehungsweise modifizierte Waffen erfordern ein gesteigertes taktisches Geschick, Dutzende Optionen machen das Spiel noch variabler, jeder kann sich jetzt ein Match nach seinen eigenen Bedürfnissen zurechtschneidern. Die eigentliche Stärke von Worms ist und bleibt aber der Multiplayer-Modus. Das ständige Stühlerücken um an die Maus zu gelangen, gehört im Netzwerk der Vergangenheit an, wenn auch Flüche und Beschimpfungen in Natura viel mehr Freude machen als per Bildschirm.

SUPER

Name **Worms Reinforcements**
Genre ..... Simulation
Hersteller Team17/Ocean
Niveau ..... einstellbar
Preis ..... ca. 100 Mark
Spieler 1-16

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	40		
empfohlen		33	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System ..... DOS
Festplatte belegt ..... 18 MByte
RAM-Ausstattung ..... 4 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Maus
Extras ..... Modem-, Netzwerkunterstützung

Grafik 44%
Sound 68%
Spielspaß

Solo	Multi
77%	87%



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	Preis
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH	19,90
BUNDESLIGA MANAG. HATTRICK SUPPORTER K.D.	9,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	9,90
DELTA –V– 3,5"	15,90
DER TRAINER KOMPL. DT.	9,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	9,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	**59,90**
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	**39,90**
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	**39,90**
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
REUNION KOMPL. DT.	9,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	15,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	15,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	**39,90**
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	**39,90**
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	19,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	**39,90**
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	39,90
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. *	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN) *	**85,90**
AIR HAVOC CONTROLLER	29,90
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	65,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	29,90
ALIEN ODYSEE DT. ANLEITUNG	24,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	29,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	29,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	19,90
ARDENNEN – DIE GROSSE SCHLACHT – KPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	**35,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	**54,90**
ASSAULT RIGS DT. HANDB.	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. III	59,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	89,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINIUM COLLECTION	29,90
BAD MOJO *	**79,90**
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	**79,90**
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. *	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	29,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECHESS COLLECTION DT. ANL.	19,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEISLE 2 inkl. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	**29,90**
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	24,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	**79,90**
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	39,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY	**79,90**
B O L O KOMPL. DT.	**49,90**
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER I KOMPL. DEUTSCH	14,95
BURN CYCLE KOMPL. DEUTSCH	19,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	**39,90**
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. *	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	**29,90**
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungsheft KOMPL. DT.	59,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. *	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	75,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	**69,90**
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH	89,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CLINGON (CIC) ENGL. VERSION	**69,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	**79,90**
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE & CAMPAIGN	**29,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	**39,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
COMMAND & CONQUER SVGA/WIN 95 KOMPL. DT.	**89,90**
CONGO: DESCENT INTO ZINJ *	89,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	**79,90**
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER – NO REMORSE – KOMPL. DT.	**85,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING–KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	39,90
CYBERSTORM *	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	**29,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	**45,90**
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	79,90
DEFCON V	**59,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	**19,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	45,90
DESCENT KOMPL. DT.	29,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	**89,90**
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. *	**39,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	24,90
DISCWORLD DT. ANL.	39,90
DRUIDENZIRKEL incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	69,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
DREAMWEB	29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE)	14,95
DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION!)	**75,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *.	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT.	49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	29,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT. *	69,90
EARTH WORM JIM –ACTIVISION– WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2 *	79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	**29,90**
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	**75,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	**19,90**
FANTASY GENERAL – SSI –	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	**19,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**279,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
F X FIGHTER	**29,90**
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 –BEAST WITHIN– & MAUSMATTE	**39,90**
GABRIEL KNIGHT 2 KOMPL. DT.	**85,90**
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2-FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	89,90
HARDBALL 4	**39,90**
HARDBALL 5	79,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	49,90
HI-OCTANE KOMPL. DEUTSCH	29,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH	29,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-	29,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	**79,90**
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG *	69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	**39,90**
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	**24,90**
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	**75,90**
KINGS QUEST COLLECTION 1-5	**45,90**
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	**29,90**
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 –MALCOMS REVENGE– KOMPL. DT.	**24,90**
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	**29,90**
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	**29,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS COLLECTION incl. LINKS GOLF, BAYHILL, FIRESTONE, PINEHURST & BOUNTIFULL	**29,90**
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	**49,90**
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	**39,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3–5	35,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	29,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MYST inkl. STRATEGIEHANDBUCH KOMPL. DT.	59,90
NASCAR RACING	**29,90**
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	75,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL.	12,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	**75,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
OLDTIMER INCL. MAUSMATTE KOMPL.DT.	24,90
ORIONBURGER *	**69,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**49,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	39,90
PERFECT GENERAL II MAP EDITOR & SCENARIO	49,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA EUROPEAN TOUR DT. ANL.	**85,90**
PGA 486 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH	85,90
PINBALL 3 D VCR (21st. CENTURY) DT. ANL.	**54,90**
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	**89,90**
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	19,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**29,90**
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	**34,90**
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	24,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	59,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	**79,90**
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	**69,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. ANL.	**19,90**
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	49,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	29,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– *	65,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	**29,90**
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH	**79,90**
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG *	54,90
RIPPER KOMPL. DT.	**79,90**
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG *	69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	**39,90**
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	75,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	69,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	19,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
SHANNARA ENGL. VERSION	59,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	**39,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION incl. PIRATES GOLD / COLONIZATION / CIVILIZATION & R. ROAD TYCOON D. LUXE	**75,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	**79,90**
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCERER 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	24,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG *	59,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT	85,90
STARCONTROL 3 *	**79,90**
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	49,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	69,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	29,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS – SSI – DT. ANL.	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	89,90
STORM KOMPL. DT. *	**79,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. *	69,90
SU-27 FLANKER	49,90
SUPER STAR DUST DT. ANL. *	**49,90**
SUPER STAR WARS KOMPL. DEUTSCH *	65,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	19,90
TEAMCHEF KOMPL. DT.	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	29,90
TEMPEST 2000 DT. ANL.	39,90
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	29,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION	49,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	24,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	**79,90**
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	54,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
THINK „X" DT. ANL.	**49,90**
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT.	89,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG *	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	39,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	**55,90**
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	79,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	**39,90**
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRACK ATTACK DT. ANL.	**79,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	49,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	19,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII – THE PAGAN – CLASSIC	**39,90**
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	**79,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	89,90
US NAVY FIGHTER GOLD	**39,90**
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	29,90
VIRTUAL POOL	**39,90**
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	**79,90**
VOLLGAS KOMPL. DT.	**54,90**
WACKY WHEELS	24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	**19,80**
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**69,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	**65,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D. *	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	19,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	19,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**99,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	29,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	29,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA	**35,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	**45,90**
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. *	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS	**85,90**

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	**65,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	85,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
INTERNET CONNECTION 96 – ADRESSBUCH –	**49,90**
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	**29,90**
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: „ALL THIS TIME"	**69,90**
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

Titel	Preis
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**199,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	129,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	59,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	399,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TOS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
TAIFUN AKIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	**69,90**
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

6/1996

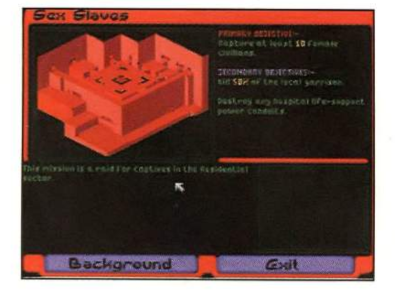
GENDER

Auf allen Gebieten präsent: Jetzt versucht sich SCI an einer Action/ Strategie-Mixtur á la "Crusader".



Die Super-VGA-Auflösung: Sonderkommandos werden über den Bar links gegeben

Die Männer stehen ständig unter Alkohol



Das Missionsbriefing



Der Ausrüstungs-Bildschirm für Eure vierköpfige Elitetruppe

Schenkt man den Aussagen des britischen Designer-Teams "The 8th Day" Glauben, so werden die nächsten Jahrzehnte für die oberen Zehntausend männlichen Geschlechts kein Zuckerschlecken. In einem schwachen Moment beseitigen sie mit großzügiger Geste im Jahre 2165 alle restlichen Barrieren, die Frauen daran hinderten, wirklich einflußreiche Führungspositionen zu bekleiden. In weniger als zehn Jahren haben die Frauen die Leitung großer Konzerne übernommen, Präsidentschaftsposten an sich gerissen und die männliche Vorherrschaft in allen Bereichen des täglichen Lebens gebrochen. Schließlich wird Jane-Paula I der erste weibliche Pabst in der Geschichte der katholischen Kirche. Diese in zwei Lager getrennte Co-Existenz der Geschlechter bringt die Ernennung zweier allmächtiger Anführer mit sich: Der Matriarch und der Patriarch. Bei einer Versammlung des aus Mitgliedern beider Geschlechter zusammengesetzten Senats passiert ein Unglück. Ein hinterhältiger Mordanschlag auf den Matriarch und den Patriarch bringt neue Unruhe in beide Parteien. Zwar werden die beiden nicht verletzt und der Attentäter kann entkommen, doch werden hitzige Diskussionen geführt, wer wohl der Urheber der Aktion sei und welcher der beiden Anführer das geplante Opfer gewesen wäre. Die Streitigkeiten führten zu einer endgültigen Spal-

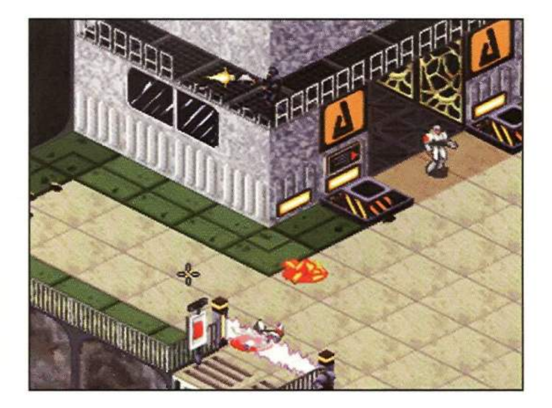


Männer-Überfall auf das Hauptquartier



Ein Kommando von drei Söldnerinnen unter der Leitung eines Offiziers

WARS



Das Infiltrieren des Retortenlabors

tung der Gesellschaft mit bürgerkriegsähnlichen Folgen. Familien wurden auseinandergerissen, als sich die beiden zerstrittenen Seiten in unterirdische Städte zurückzogen, um fortan Krieg gegeneinander zu führen.

Schon zu Beginn des "Gender Wars" müßt Ihr eine wichtige Entscheidung treffen: Wollt Ihr Euch auf die Seite der unintelligenteren, zahlenmäßig überlegenen Männer stellen, oder die klügeren Frauen bei ihrer gut organisierten Revolution unterstützen? Wie auch immer Eure Wahl ausfällt, müßt Ihr als Kommandant einen Elitetrupp mit bis zu vier Frauen/Männern zusammenstellen. Aus einem Roster, der vom unerfahrenen Rekrut bis zum altgedienten Offizier reicht, sucht Ihr die für die jeweilige Mission geeigneten Leute aus. Die Söldner unterscheiden sich durch Werte für Treffsicherheit, Intelligenz, Aggressivität und Reaktionsvermögen. Die Aufträge verlangen Spezialisten. Geheimkommandos geraten mit aggressiven, ungehorsamen Frischlingen zum Desaster, während eine Verteidigung der Basis auf selbständige Draufgänger baut, die sich nicht hinter ihrem Anführer verstecken. Die verschiedensten Waffen müssen ebenso genau auf die Mission abgestimmt werden. Um Geiseln zu entführen, benötigt Ihr ein Betäubungsgewehr, bei Sprengkommandos gehören Haftminen ins Gepäck.

Die Daheimgebliebenen werden ins Training geschickt, um ihre Werte zu verbessern. Vor dem Absetzen im Feindgebiet erfolgt das Briefing, in dem die Position der zu eliminierenden Personen oder Einrichtungen bekannt gegeben wird. In der gegnerischen Zone folgen die drei Untergebenen Eurem Offizier in die unterirdischen Gänge und Forschungszentren. Treffen sie auf einen Gegner, feuern sie automatisch. Ein Untergebener mit normalem Aggressivitätsgrad wird in der Gruppe bleiben, während der Hitzkopf abtrünnig wird, bis er den gehetzten Feind erledigt hat. Gerät er dabei in einen Raum, in dem er chancenlos mit einer Übermacht konfrontiert wird, war das sein letzter Ungehorsam. Ihr selbst in der Rolle des Einsatzleiters, feuert mit der rechten Maustaste, mit der linken klickt Ihr die Stelle an, die Eure Einheiten erreichen sollen. Ihr könnt auch die Gruppe splitten oder einen der Untergebenen steuern – die Art des Vorgehens steht Euch frei. Nur vorsichtig solltet Ihr dabei sein, denn Überwachungskameras schlagen Alarm, sobald sie Euch geortet haben. Dann strömen Eure Widersacher von allen Seiten auf Euch ein. Sich in den verschachtelten Architekturen, deren Ebenen Ihr mit Fahrstühlen erreicht, zurechtzufinden, ist nicht einfach, da Ihr keine Karte habt. Neben der übersichtlicheren Super-VGA-Darstellung (640x480) könnt Ihr auf eine Auflösung in 320x200 Bildpunkte umschalten. *fh*



Clever & smart: Die Mädel-Armee



Bei Treffern werden zunächst Eure Schilde angegriffen, bevor es ans Eingemachte geht



Heißes Duell im Korridor



Trotz des an sich originellen Konzepts drängt sich mir der Vergleich mit "Crusader" oder "Syndicate" auf. Allerdings hat SCIs Krieg der Geschlechter optisch und technisch keine Chance gegen die großen Vorbilder. Unglaublich, mit welch geringer Intelligenz die feindlichen Söldner ausgestattet sind. Schalte ich einen von zwei direkt vor mir stehenden Gegnern aus, die mir den Rücken zugekehrt haben, rührt sich der andere nicht einmal! In der VGA-Auflösung sieht "Gender Wars" nicht nur unattraktiv aus, sondern wird nur noch bedingt spielbar. Feinde oder Überwachungs-Kameras werden in diesem wesentlich kleineren Bildschirmausschnitt erst auf kurze Distanz wahrgenommen. Abwechslungsreiche Missionen, der schwarze Humor und die Möglichkeit, beide Seiten spielen zu können, lassen mich dann doch wieder das Kriegsbeil begraben.

GEHT SO

Name	**Gender Wars**
Genre	Action/Strategie
Hersteller	SCI/Funsoft
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	ca. 20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik 62%
Sound 71%

Spielspaß

69%

POWER-DATA

Die Charts verfielen im April in die Frühjahrsmüdigkeit, besonders viel los war jedenfalls nicht. Für die nötige Sommerfrische sorgen in den nächsten Monaten aber sicherlich Descent II, die Siedler II und Civilization 2.

Top 10 CD-ROM (Joysoft)

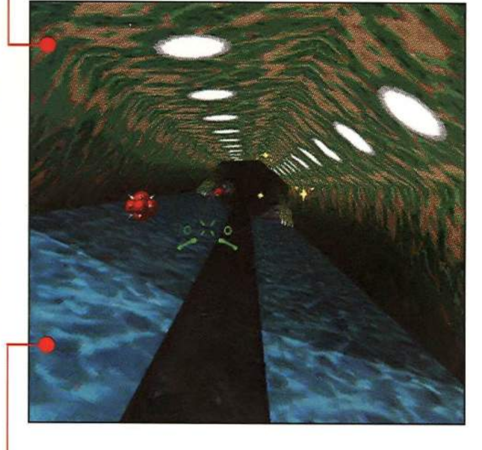
Platz		Name
1.	(2.)	Comm. & Conquer Data
2.	(–)	Civilization 2
3.	(–)	Descent II
4.	(4.)	Command & Conquer
5.	(–)	Pole Position
6.	(5.)	Warcraft 2
7.	(–)	Die Fugger 2
8.	(1.)	Wing Commander IV
9.	(8.)	Fade to Black
10.	(–)	Terra Nova

Top 10 Floppy (Joysoft)

Platz		Name
1.	(1.)	Aces o. t. Deep Mission
2.	(2.)	Pole Position
3.	(4.)	Hugo
4.	(–)	BM Hattrick
5.	(5.)	Worms
6.	(3.)	Dschungelbuch
7.	(–)	Dungeon Campaign
8.	(9.)	Dungeon Designer
9.	(–)	Dungeon City Designer
10.	(–)	Hattrick!

Ermittelt von Joysoft Köln. Erhebungszeitraum: April '96

Zur Erläuterung:
Die Erhebung von Media Control erfolgt bei einem ausgewählten Kreis voneinander unabhängiger Fachhändler, während die Joysoft-Erhebung durch die Verkäufe im eigenen Firmenbereich zustande kommt. Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung des Titels im Vormonat.



Top 10 CD-ROM (Media Control)

Platz		Name
1.	(1.)	Wing Commander IV
2.	(4.)	Command & Conquer
3.	(3.)	Warcraft 2
4.	(2.)	Hugo 3
5.	(–)	NBA Live '96
6.	(8.)	The Need for Speed
7.	(7.)	FIFA Soccer '96
8.	(6.)	Caesar II
9.	(10.)	Bleifuß
10.	(5.)	Rebel Assault 2

Top 10 Floppy (Media Control)

Platz		Name
1.	(2.)	Hugo
2.	(1.)	Das Dschungelbuch
3.	(4.)	Der König der Löwen
4.	(3.)	Pole Position
5.	(–)	Warcraft: Orcs & Humans
6.	(8.)	Sim City 2000
7.	(6.)	Hanse – Die Expedition
8.	(5.)	Aladdin
9.	(10.)	Die Siedler
10.	(9.)	Worms

Ermittelt von Media Control Baden Baden. Erhebungszeitraum: April '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

PC FUN

Top 15 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Warcraft 2
2.	(2.)	Command & Conquer
3.	(3.)	Wing Commander IV
4.	(6.)	TFX: EF 2000
5.	(9.)	Duke Nukem 3D
6.	(8.)	Worms
7.	(5.)	Crusader: No Remorse
8.	(–)	Descent II
9.	(11.)	Mechwarrior II
10.	(4.)	FIFA Soccer '96
11.	(–)	Civilization 2
12.	(10.)	The Dig
13.	(–)	Caesar II
14.	(–)	Jagged Alliance
15.	(–)	C&C Mission CD

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/96 sind:

Sven Christian, Hamminkeln
TERRA NOVA

Christoph Koch, Isernhagen
COMMAND & CONQUER

Daniel Hemmerich, Arefeld
BLEIFUSS

Berthold Tebben, Peheim
FAST ATTACK

Sebastian Neupert, Falkenhagen
MAG!!!

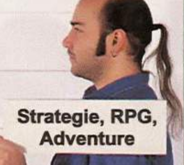
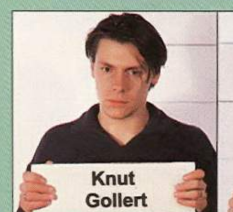
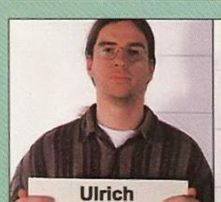
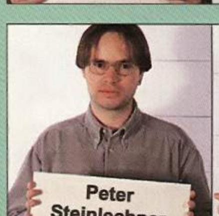


an: [illegible] Abt: 017 Persönlich / Vertraulich von [illegible]

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben), stellen wir uns nicht nur der Knastkamera, sondern auch einem gnadenlosen Kreuzverhör

EINGEGANGEN 11. APR. 1996 POWER PLAY

Knastkamera	All Time Favorites	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft
	**Super Bomberman** (Super Nintendo) im Multiplayer-Modus, weil kein Spiel eine genialere Kombination aus Grips, Tagesform und Geschick verlangt	**Deadly Games**, weil Jagged Alliance zur Perfektion nur noch der Multiplayer-Modus fehlte	**Jane´s ATF**, weil ich diese Art von Simulationen am liebsten mag. Weil ich völlig neue Flugzeugtypen probefliegen kann.	**Zork Nemesis**, weil die Vorankündigungen auf ein wesentlich innovativeres und packenderes Spiel hoffen ließen
 	**Jagged Alliance**, weil kein Spiel eine größere Bindung zu den Charakteren erzeugen kann	**Star Control 3**, weil keine Spielserie die Elemente Strategie, Action und Adventure besser unter einen Hut bringt	**Conquest of the New World**, weil dieser Titel den Spielwitz von Colonization plus eine weitaus bessere Grafik bietet	**Indiana Jones Desktop Adventure**, weil die großen Namen Indy und Lucas Arts mehr als Shareware-Niveau erwarten ließen
 	**Autodesk 3D Studio**, weil ich mir damit meine Lieblingsspiele selbst rendern kann	**Z**, weil ich alle Spiele der Bitmaps vergöttere und das Strategiekonzept so genial simpel und doch komplex ist	**Silent Hunter**, weil es auch „Silent Service Deluxe“ heißen könnte und ich den Klassiker liebe	**Zork Nemesis**, weil „Zork Zero“ göttlich war und „Nemesis“ leider bei weitem nicht das hält, was es verspricht
 	**F1 Grand Prix 2**, weil ich mir ein Thrustmaster T2 gekauft habe, mit dem das Formel 1-Feeling nun perfekt ist	**F1 Grand Prix 2**, weil die Verkaufsversion wohl noch genialer ist und dann auch auf meinem 120er Pentium vernünftig läuft	**Worms: Reinforcements**, weil ich von den Team 17-Würmern einfach nicht genug bekommen kann	**Revolution X**, weil ich nicht gedacht hätte, daß sich Aerosmith für solchen Schrott hergibt
 	**Ultima Underworld**, weil man bei jedem erneuten Durchspielen immer noch neue Gags findet	**Dungeon Keeper**, weil es mehrere Genres zu einem vielversprechenden Cocktail mischt	**Silent Hunter**, weil ich nach dem Atlantik zur Abwechslung jetzt mal den Pazifik erobern darf	**Chronicles of the Sword**, weil das Spiel im Vergleich zu Druid eher einen Schritt nach hinten darstellt
 	**Wing Commander IV** Okay, TieFighter hat die ausgefeilteren Missionen. WC überzeugt durch die Technik, gepaart mit genialer Atmosphäre und Spannung	**Dungeon Keeper**, weil es auf ein wirklich neues Spielsystem mit intelligenter Action hoffen läßt	**Die Siedler 2**, weil es eine der wenigen Wirtschafts-Sims mit Anspruch ist, die trotzdem noch was für's Auge bieten	**Indiana Jones Desktop Adventure**, weil Professor Jones ein Schicksal jenseits des Shareware-Niveaus verdient hätte.

STEUER

Egal, ob rasantes Eishockey oder komplexe Flugsimulation, mit dem passenden Eingabegerät machen Spiele die doppelte Freude.



Das Teil hinten im Bild ist der Multiport, an den sich bis zu 6 Geräte anschließen lassen

Die Daten

Name:	GrIP
Hersteller:	Gravis
Preis:	ca. 150 Mark, inkl. NHL Hockey '96 oder WWF Wrestlem. ca. 60 DM für 2 Pads
Kaufwert:	sehr gut



Mit dem komfortablen „Grip Key"-Programm konfiguriert Ihr unter Windows 95 bequem die jeweilige Tastenbelegung

Vorbei sind die Zeiten, in denen ein einzelner Billigjoystick jedem Anspruch gerecht wurde. Heutzutage kocht jeder Spielertypus sein eigenes Süppchen: Piloten schwören auf Simulationssticks, die echten Steuerknüppeln nachgebildet sind, Sportler und Actionexperten haben die im Konsolenbereich üblichen Joypads im Haus, Rennfahrer gehen nicht mehr ohne anständiges Lenkrad an den Start. Wir haben uns aus den Neuerscheinungen der letzten Monate die interessantesten, durchweg im dreistelligen Markbereich angesiedelten Exemplare mal etwas näher angesehen.

Gravis GrIP

In eine ganz neue Richtung geht das erste Gravis-Modell im Test, das oder der GrIP (steht für Gravis Interface Protocol). Dieses Gamepad-System versucht einen der engsten Flaschenhälse der modernen PC-Architektur zu umgehen: den Joystickport. Über diesen können normalerweise maximal 4 Achsen und ebenso viele Knöpfe verwaltet werden. Deshalb steckte Gravis in den Multiport einen Motorola-Prozessor, der sich mit seiner Rechenpower um insgesamt 32 Knöpfe, verteilt auf vier digitale Joypads kümmert. Zumindest vorläufig können nur die original GrIP-Pads verwendet werden, die sich mit ihrem 9-poligen Anschluß von den üblichen 15-poligen Joysticks unterscheiden. Gleichzeitig befinden sich auf dem Multiport noch zwei Anschlüsse für analoge Joysticks, die aber nur anstatt der GrIP-Pads zu aktivieren sind. Ist die Installation überstanden, gibt es drei verschiedene Möglichkeiten, die Fähigkeiten des Gravis-Systems auszunutzen. Unter Windows 95 stellt die Sache überhaupt kein Problem dar. Mit dem im Lieferumfang enthaltenen "Grip Key"-Programm teilt man den Pads einfach per Tasten- bzw. Feuerknopfdruck mit, wie die Funktionen verteilt sein sollen. Das Prinzip funktioniert auch mit zwei Pads bei Spielen, die in einer DOS-Box laufen. Bei reinen DOS-Programmen sieht es etwas anders aus, hier gibt es zwei Varianten. Ist das Spiel dem GrIP angepaßt - Beispiele dafür sind die 96er Versionen von NHL Hockey, FIFA Soccer und NBA Live sowie Accolades WWF Wrestlemania - ermöglicht das GrIP echte Vier-Spieler-Partien ohne irgendwelche Einschränkungen. Ist´s mit der Unterstützung Fehlanzeige, verhalten sich die Pads genauso wie ihre normalen Artgenossen, d.h. hier können maximal zwei Spieler mit jeweils zwei Buttons ran.
Die ca. 150 Mark für das Grundgerät mit zwei Pads sind in jedem Fall gut angelegt. Die GrIP-Geräte können allerdings mit dem normalen Gamepad nicht ganz mithalten. Das Steuerkreuz ist etwas klein und viel zu wenig konturiert, manche Gehäusekanten im Dauereinsatz nicht eben fingerfreundlich. Den Großteil der restlichen Konkurrenz lassen sie mit ihren Qualitäten aber dennoch hinter sich. Einfach genial ist dagegen das gesamte Konzept. Wer sich schon einmal mit einem Freund zusammen mit je-



GEHILFEN

weils zwei Feuerknöpfen durch eine NHL Hockey- oder FIFA Soccer-Partie gequält hat, wird das GrIP-Sytem nach einem zünftigen Vierspielermatch nicht mehr missen wollen. Die Zukunftsaussichten sind jedenfalls glänzend.

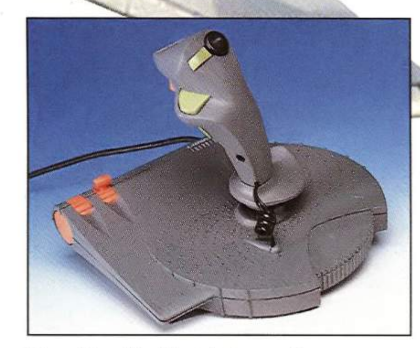
Gravis Thunderbird

Der Donnervogel erfüllt in diesem Feld noch am ehesten das Ideal des perfekten Allrounders. Der trotz des auffälligen Designs eher konventionelle Stick – er ist im Gegensatz zu seinen großen Brüdern Phoenix und Firebird nicht programmierbar – steht in direkter Konkurrenz zu Microsofts Sidewinder 3D Pro, CHs Flightstick und Logitechs Wingman Extreme. Die Ausstattung entspricht Klassenstandard: Neben vier Feuerknöpfen beherbergt der Griff noch einen Acht-Wege-Schalter (den sogenannten Coolie Hat), auf der Bodenplatte sind Regler für Schubkontrolle und Höhenrudertrimmung eingelassen. Auffällig ist die neue Grifform, der etwas großspurig mit "Talon" sogar ein eigener Name verpaßt wurde. Waren die Sticks bei Phoenix und Firebird mangels Abstützung des Handballens noch der große Schwachpunkt, so liegt der "Talon" sehr gut in der Hand. Neu ist die Form allerdings nicht, sie lehnt sich ziemlich stark an die des Wingman an, ohne dessen Ergonomie ganz zu erreichen. Im Praxistest machte der Gravis seinem berühmten Namen alle Ehre. Er meisterte sämtliche Aufgaben mit Bravour, wenn auch einige kleinere Schwächen nicht zu übersehen waren. Die Feuerknöpfe sind zwar gegenüber den kleinen Gummitasten der größeren Brüder ein klarer Fortschritt, können aber von der Qualität her immer noch nicht voll überzeugen. Button Numero drei ist zudem etwas ungünstig angebracht, so daß er im Eifer des Gefechts ab und zu unabsichtlich ausgelöst wird. Der Stick ist in seiner Rückstellkraft mittels Schiebern auf der Unterseite des Joysticks fünffach variierbar, selbst in der straffsten Stellung war er aber manchem unter uns noch zu leichtgängig. Ein Geniestreich ist dagegen Reglerstellung Nummer 6: Der Stickweg ist dabei durch vier ausgeprägte "Ecken" definiert, was zum einen das Kalibrieren erleichtert und zu exakteren Ergebnissen führt, zum anderen den Thunderbird zur Not auch actionspieletauglich macht. Ingesamt ist der neue Gravis ein würdiger Nachfolger der legendären und weiterhin produzierten "Analog"-Serie, wenn auch Design und billig wirkendes Plastik nicht jedermanns Geschmack sein werden.

Thrustmaster Formula T2

Eigentlich sollten sie ja gleichzeitig auf den Markt kommen, das T2-Lenkrad von Simulationsspezialist Thrustmaster und Microprose´ F1 Grand Prix 2. Während es das T2 bereits seit einigen Wochen zu kaufen gibt, ist die Veröffentlichung seines prädestinierten Einsatzzwecks erst mal in weite Ferne gerückt; aber "IndyCar Racing II" und den ersten Teil von "Formula 1 GP" gibt´s ja schließlich auch noch... Im Vergleich zum Vorgänger T1 hat Thrustmaster hauptsächlich an der Bodeneinheit gearbeitet; statt der unsäglichen Rollen, die man am besten mit grobgestrickten Socken bediente, montierten die Amerikaner stabile Pedale, die mit einigem Nachdruck getreten sein wollen. Bei den ersten Exemplaren des T2 rutschte die Pedalkonsole aber wegen der glatten Unterseite wie ein Bob im Zimmer umher. Inzwischen liegen vier Gummifüße bei, die für deutlich besseren Halt sorgen. Anscheinend zum Ausgleich sind der Lenk- und Schalteinheit nur noch zwei Saugnäpfe beigelegt, anstatt derer vier am Anfang der Produktionszeit. Dies kann böse Folgen haben: Zusätzlich wird das Lenkrad nämlich mit zwei Schraubzwingen am Tisch festgehalten. Verläuft direkt unter der Tischkante das Gestell oder etwas ähnliches, ist es allerdings Essig mit den Klemmen, deren Einstellbereich schlichtweg zu klein ist. Deshalb vor dem Kauf unbedingt darauf achten, daß der Tisch für das Thrustmaster-System überhaupt geeignet ist, sonst entwickelt sich das Gerät bei einem durchschnittlichen Straßenpreis von ca. 250 Mark schnell zum luxuriösen Fehlkauf. Im Fahrbetrieb zeigte sich die Einheit von ihrer besten Seite. Anfänglich sicherlich Gewöhnungssache, sind bei beiden F1 Grand Prix-Versionen mit ein bißchen Übung sogar bessere Zeiten drin als vorher. Aber auch eher actionorientierte Rasereien wie z.B. Bleifuß machen mit dem T2 einfach mehr Spaß.

Die beiden Feuerknöpfe funktionieren zuverlässig wie gewohnt, der Weg des Schalthebels ist nicht mehr so ultrakurz wie beim T1. Das sportlich-kleine Dreispeichenlenkrad liegt sehr gut in der Hand und ermöglicht mit der optimal getroffenen Rückstellkraft gefühlvolles Steuern. Kleinere Probleme gab es nur mit dem Kalibrieren der Mittellage. Einen anständigen Geradeauslauf erreichte man nur bei leicht eingeschlagenem Lenkrad. Trotz des hohen Preises und den beschränkten Einsatzmöglichkeiten gehört das Formula T2 in jeden rennbegeisterten Haushalt. *mg*



Der Coolie Hat ist nur im Flightstick-Modus aktivierbar

Die Daten

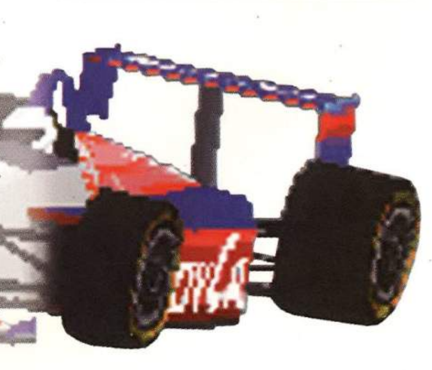
Name:	Thunderbird
Hersteller:	Gravis
Preis:	ca. 100 Mark,
Kaufwert:	gut



Das Lenkrad im Stil der 70er ist dick mit Gummi ummantelt

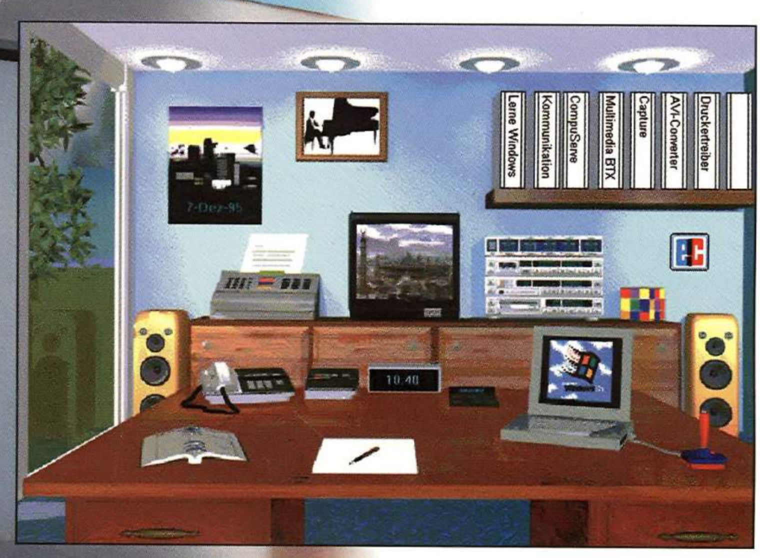
Die Daten

Name:	Formula T2
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 250 Mark,
Kaufwert:	gut



MULTI

Angeblich wartet der Markt auf nichts sehnlicher als auf Geräte, die die Fähigkeiten von PC, TV, Video und anderer Unterhaltungselektronik kombinieren und die kinderleicht zu bedienen sind. Zwei davon stellen wir vor.

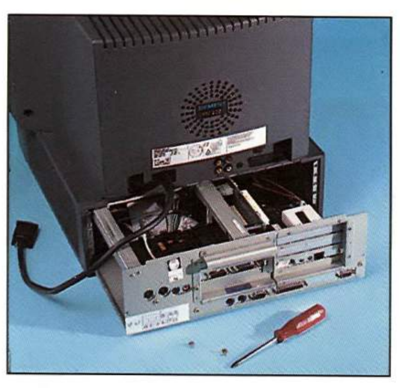


Desktop-Büro: Zwar geht es bei Siemens Nixdorf etwas bieder zu, aber die Oberfläche erleichtert den Einstieg

Ein PC ist wie der andere: die übliche fehlfarbene Kiste, ein langweiliger Monitor und eine Menge Kabelgewirr mit Tastatur und Maus. Ideenlosigkeit allerorten, obwohl die Ansprüche an Computer steigen. Nicht mehr die altbekannten Aufgaben von der Tabellenkalkulation bis zu Spielen soll er erledigen, vor allem rechenintensive MultiMedia-Herausforderungen sollen im Rechnerkonzept berücksichtigt werden. Aber wie? Einfach alles in ein gemeinsames Gehäuse stopfen, was irgendwie mit Medien zu tun hat? Einen PC so aufrüsten, daß er sich auch mit entfernt verwandten Mitgliedern des multimedialen Haushalts einigermaßen versteht? Die Angebotspalette der Hardware-Produzenten ist nicht nur groß, sondern vor allem verwirrend. Denn keineswegs alles, was als Multimedia-Komplettsystem angepriesenen wird, verdient auch den Namen. In unserem Beitrag stellen wir deshalb exemplarisch zwei Geräte vor, die im Ansatz einen ersten Schritt in beide Richtungen gehen. Dennoch sind beide mehr als reine Experimente und durchaus auch für den Privatanwender interessant. Die Rechner von Olivetti und von Siemens Nixdorf haben, bei allen Unterschieden, durchaus Gemeinsamkeiten: Beide sind standardmäßig mit einem Modem ausgestattet und bieten, ob über den Umweg Online-Service oder direkt über spezielle Provider, den Zugang zum Internet. Und beide beziehen auf die eine oder andere Weise das Passivmedium "Fernseher" in das Aktivmedium "PC" mit ein.



Siemens FD 203 M6: Fernseher und Computer in einem



Schublade: Alle Komponenten bequem zu erreichen

Siemens FD 203 M6

Der "FD 203 M6" von Siemens Nixdorf kombiniert in seinem schicken schwarzen Gehäuse Fernseher, Radio und Computer. Auf Knopfdruck wird zwischen TV- und PC-Modus umgeschaltet, das jeweils inaktive Gerät läuft im Hintergrund weiter. Das Radio befindet sich auf einer der Steckkarten und funktioniert als Windows-Anwendung nur im Computer-Modus. In erster Linie bringt dieses Konzept natürlich Platzvorteile: Es wird nur noch eine einzige Bildröhre benötigt, was sowohl Geld als auch Platz auf dem Schreibtisch spart. Zusätzlich können die beiden Geräte teilweise miteinander kommunizieren: So ist es möglich, Informationen aus dem Videotext-System direkt in ein Windows-Fenster zu importieren und sie auf der Festplatte zu speichern. Auch das von einigen Kanälen zum "normalen" Fernsehbild mit ausgestrahlte "Videodat"-Signal (v.a. Sharewareprogramme) kann man direkt übernehmen. Als zusätzliche Extras bietet Siemens Nixdorf gegen Aufpreis eine MPEG- und eine Frame Grabber-Karte an: Mit der MPEG-Karte können Videofilme von CD-ROM nach dem gleichnamigen Kompressionsstandard abgespielt werden. Mit der Frame-Grabberkarte lassen sich TV-Bilder in einem Fenster auch direkt im PC anschauen und mit passender Software Filmclips speichern und schneiden – ein mächtiges Werkzeug. Damit hat der Benutzer letztlich sogar zwei Fernseher und einen Computer im gleichen Gehäuse.

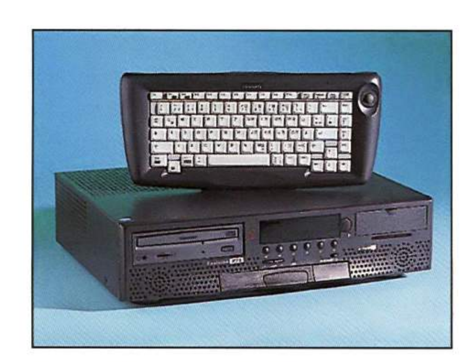
MEDIA MASCHINEN

Der "FD 203 M6" läßt sich problemlos um zusätzliche Steckkarten erweitern. Nach dem Lösen zweier Schrauben an der Rückseite kann der untere Teil wie eine Schublade herausgezogen werden. Dort befindet sich der gesamte Computer, und dort können wie bei jedem anderen Rechner alle Einzelkomponenten beliebig ausgetauscht werden – komplizierter ist es auch bei einem "normalen" Tower-Gehäuse nicht. Der TV-Teil des "FD 203 M6" bietet eine normale Qualität, wie man sie von einer Marke wie Siemens erwartet. Den gleichen qualitativ guten Eindruck macht auch der PC-Teil: Auf dem Motherboard arbeiten Standardbauteile, die zwar keine Geschwindigkeitsrekorde aufstellen, aber auch keine Kompatibiltätsprobleme bereiten. Von der Tseng ET4000/W32P-Grafikkarte über die SoundBlaster 16 bis zum Creatix-14.4er-Modem ist also alles vorhanden, was eine solide Grundausstattung ausmacht.

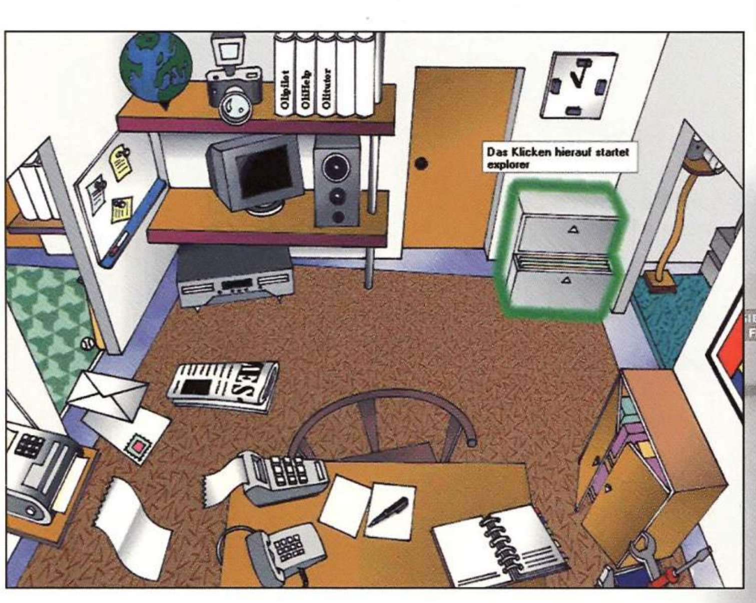
Als Betriebssystem ist leider nur Windows 3.1 vorinstalliert. Dafür liefert der Hersteller aber neben einer hauseigenen Windows-Oberfläche, einer Art virtuellem Büro, noch diverse andere Programme: So außer MS-Works 3.0 und Quicken 3.0 noch Btx, CompuServe und DFÜ-/Anrufbeantwortersoftware. Die Programme sind gut aufeinander abgestimmt und lassen sich auch von Anfängern leicht konfigurieren.

Olivetti Envision P-75

Ein völlig anderes Multimedia-Konzept als Siemens verfolgt Olivetti mit dem "Envision P-75": Es wird gar kein Bildschirm oder Monitor mitgeliefert. Dafür kann das Gerät an fast alles angeschlossen werden, was irgendwie flimmert. Auf der Rückseite finden sich neben dem Anschluß für einen normalen VGA-Monitor auch Scart- und Antennenausgänge, mit denen der Envision wie ein Videorecorder an jedem normalen Fernseher betrieben werden kann. Mit einem kleinen Schalter wird zwischen den beiden Betriebsmodi umgeschaltet. Musik und Klänge aus dem Computer werden beim TV-Betrieb über den Fernseher, beim Monitorbetrieb über zwei recht gute, in die Frontpartie des Envision eingebaute Lautsprecher abgespielt. Gedacht ist der Envision, der optisch eher wie eine HiFi-Komponente aussieht, als eine Art Wohnzimmercomputer, der an den heimischen Fernseher angeschlossen und vom User mit der Infrarot-Notebooktastatur bedient wird (auf Wunsch gibt es auch ein normales Keyboard). Die Bildqualität richtet sich nach dem Fernseher, und da ein TV-Gerät wesentlich schlechtere Bildwiederholraten und Auflösungen als der billigste VGA-Computermonitor bietet, ist längeres arbeiten oder spielen auch für genügsame Menschen kein Vergnüngen. Aber wer erledigt aus-

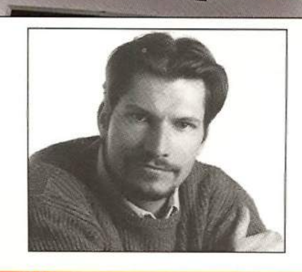


Olivetti Envision P-75: Kann an Fernsehern und an Computer-Monitoren betrieben werden





Zuhause bei Olivetti: Der Envision wird über eine eigene Oberfläche bedient, die einer unaufgeräumten Wohnung nachempfunden wurde. Gegenstände, die bestimmte Programme ausführen, werden bei Mauskontakt umrandet. Ein Klick ruft das Programm dann auf.



Kommentar

Grundsätzlich ist die Idee ja lobenswert, den Fuhrpark an privater Unterhaltungselektronik unter möglichst nur einen Hut zu packen. In der Praxis scheitert die Multimedia-Revolution im Wohnzimmer aber an einigen Schönheitsfehlern: Wer den Kauf eines privaten Computers rechtfertigen will, sieht ihn fast immer auch als "ernsthaftes " und "nützliches" Gerät (selbst wenn er in Wirklichkeit nur spielt), er hat den PC am Schreibtisch stehen – und nicht an der Wand zur Couch. Ergonomisch unterscheiden sich passives Fernsehen und aktive Computerei so dramatisch, daß bei einem integrierten System entweder die Tastaturarbeit oder der Komfort im Wohnzimmersessel leidet. Manko Nummer zwei: Die Bedienung dieser Geräte hat zwar den Anspruch, kinderleicht und consumerfreundlich zu sein, in Wirklichkeit erfordert ein integriertes System aber das gleiche Know How wie ein herkömmlicher PC – auch wenn's "nur" die Tour durchs Internet sein soll. Drittens: Zwar lassen sich diese Systeme problemlos aufrüsten, doch bei einem Gerät, auf dem die Lieben auch "Lindenstraße" gucken, gerät jede zeitraubende PC-Aktion zum Familiendrama. Zwei Fernseher pro Haushalt sind heute nicht ungewöhnlich. Nicht einmal integrierte TV-Videosysteme konnten sich bis heute durchsetzen, von HiFi-Komponenten ganz zu schweigen. Erfahrungsgemäß bekommt man bei Einzelgeräten mehr Leistung fürs gleiche Geld, nachrüsten fällt leichter, der Defekt einer Komponente legt nicht das ganze System lahm. Fazit: zu teuer, zu unausgereift. *hu*

führlichen Schriftverkehr auch schon am heimischen Fernseher? Eher empfiehlt sich der Envision für Leute, die ihren Rechner gelegentlich mitnehmen – zum Beispiel für Spieler, die bei Freunden den Envision einfach an den Fernseher anschließen und keine pfundschweren Monitore durch die Gegend wuchten wollen.

Technisch überzeugt der Envision nicht ganz: Das Gerät ist zwar sauber verarbeitet, aber gerade in einem Multimediarechner ist der Grafikchip von Trident klar überfordert. Auch die "Mozart OTI-605 Audio Drive"-Soundkarte von Oak ist nicht unbedingt erste Wahl: Zwar sehr ordentlich im Klang, aber nicht ohne weiteres kompatibel zum SoundBlaster-Standard. Wie der Siemens-Rechner läßt sich aber auch das Olivetti-Gerät problemlos erweitern oder umrüsten: Wenn das Gehäuse geöffnet ist, sieht es im Inneren fast aus wie in jedem anderen PC. Auch Olivetti hat seinem Multimedia-Rechner eine eigene Windows-95-Oberfläche spendiert: So gibt's hier kein spartanisches Büro, sondern eine moderne, komplett eingerichtete Privatwohnung mitsamt Wohn- und Kinderzimmer. Dazu gibt es ebenfalls noch MS-Works 3.0. Und mit dem eingebauten Modem kann man sich sogar kostenlos beim Internet-Privider "Germany.net" ins WWW einwählen. *ste*

Bezeichnung	**Envision P-75**	**Siemens FD 203 M6**
Hersteller	Olivetti	Siemens Nixdorf
Preis	3.499,- + MPEG 500,-	3.999,- Mark + MPEG 449,- + Video-Prozessor-Modul (Frame Grabber) 299,-
Handbuch	sehr gut	sehr gut
Anschlüsse vorn	Kopfhörer, Mikro, Maus, Tastatur, Joystick	Kopfhörer, Mikro, Audio-Chinch
Anschlüsse hinten	MIDI, Drucker, 1 Serielle, Computermonitor, Micro, 2 x TV-Scart, Kopfhörer	MIDI, Drucker, 1 Serielle, TV-Scart, Modem, 2 Joystick, Audio-Chinch, Maus, Tastatur, Antenne
Motherboard		
Prozessor	P-75	P-100
BIOS Hersteller, Datum	AMI, 25.08.94	Phoenix, 12.10.95
2-Level-Cache	256 KByte	256 KByte
PCI-Slots	2, beide frei	3, davon 2 frei
ISA-Slots	2, davon 1 frei	3, davon 2 frei
Schnittstellen	1 Parallel, 2 Serielle	1 Parallel, 2 Serielle
Speicher-MB, Typ	8 MByte	8 MByte
Festplatte	809 MByte	800 MByte
Grafikkarte	auf Motherboard integriert	auf Motherboard integriert
Chipsatz	Trident	Tseng ET4000/W32P
Speicherausbau, Typ	1 MByte DRAM	1 MByte DRAM
Soundkarte	Olivetti Mozart OTI-605 Audio Drive - Vers. 2.0	SoundBlaster 16
Hersteller, Typ	OAK	Creative Labs
CD-ROM	Mitsumi	Mitsumi
Geschwindigkeit	4 x	4 x
Monitorgröße	–	15"
Peripherie		
Modem	Dataflex	Creatix
Typ	14.4 PC ComOffice	14.4
Tastatur	Olivetti	Siemens Nixdorf
Besonderheiten	InfraRot, wahlweise auch normale AT-Tastatur	– –
Maus	Trackball in Tastatur integriert	Microsoft
Micro?	–	Im Monitor eingebaut
Lautsprecher, Klang	Eingebaut, mittel	Eingebaut, gut
Software		
Betriebssystem	Windows 95	Windows 3.1
Office-Lösung	Works 3.0	Works 3.0
Spiele	KingsQuest 7, Incredible Machine 2, div. Kinderspiele	Microsoft Entertainment-Pack
weiteres	Germany.net (kostenloser Internetzugang)	CompuServe WinCIM, BTX, Quicken 3.0 Bertelsmann Universal Lexikon

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware



Titel	PC	CD-ROM
3-D Ultra Pinball /dt	—,—	69,95
5th Musketeer /dt	—,—	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	42,95	42,95
AD&D Collector`s Edition	—,—	**77,95**
AD&D 2: Masterpieces	—,—	**72,95**
Albion /dt	—,—	**79,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3) /dt	—,—	69,95
Anvil of Dawn /dt	—,—	79,95
Ascendancy /dt	—,—	79,95
Battle Isle 3 /dt	—,—	**69,95**
Biing! /dt	79,95	62,95
Bleifuss /dt	—,—	**54,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**54,95**	**64,95**
Caesar II /dt	—,—	**82,95**
Capitalism /kompl. dt	—,—	76,95
Casino Deluxe /dt	—,—	69,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—,—	59,95
Chronomaster /dt	—,—	**76,95**
CivNet /dt	—,—	**92,95**
Comanche + Missionen /dt	—,—	39,95
Command Aces of the Deep /dt	—,—	82,95
Command & Conquer /dt	—,—	**89,95**
Command & Conquer Mission CD /dt	—,—	**28,95**
Crusader - No Remorse /dt	—,—	**79,95**
Cyberia 2 /dt	—,—	**89,95**
Cybermage /dt	—,—	**79,95**
D-Info 2 /dt	—,—	36,95
Daggerfall /dt	—,—	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt	—,—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	—,—	64,95
Der Druidenzirkel /dt	—,—	**64,95**
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Descent 2 /dt	—,—	**89,95**
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	—,—	**89,95**
Die Fugger 2 /dt	—,—	**79,95**
Die Siedler CD-Version /dt	—,—	**29,95**

Titel	PC	CD-ROM
Die Siedler 2 - Veni, Vidi, Vici /dt	—,—	V.mö.
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Dime City /dt	82,95	79,95
Discworld /dt	—,—	**76,95**
Duke Nukem 3D /dt	—,—	**79,95**
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Earthworm Jim 1 + 2 /dt	—,—	**68,95**
Extreme Pinball /dt	—,—	54,95
F1 Manager '96 /dt	—,—	**79,95**
FIFA International Soccer `96 /dt	—,—	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	—,—	**99,95**
Gabriel Knight 2 /dt	—,—	82,95
Grand Prix Manager /dt	—,—	**86,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	82,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—,—	79,95
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	—,—	**76,95**
Johnny Bazookatone /dt	—,—	**69,95**
Kingdom o' Magic /dt	—,—	**75,95**
MAG!!! /dt	—,—	74,95
Magic Carpet 2 /dt	—,—	79,95
Manic Karts /dt	—,—	**32,95**
Master of Orion 2 /dt	—,—	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erweiterungs-Set /dt	—,—	79,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	—,—	42,95
Monopoly /dt	—,—	59,95
Myst Special Edition /dt	—,—	**69,95**
NBA Live `96 /dt	—,—	**79,95**
Need for Speed /dt	—,—	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	—,—	**79,95**
Panzer General 2 /dt	—,—	**69,95**
PGA Tour Golf `96 /dt	—,—	79,95
PGA Tour Golf `96 Course CD /dt	—,—	36,95
Pinball Illusions /dt	59,95	57,95
Pinball Wizard 2000 /dt	—,—	69,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**86,95**	**92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	—,—	**56,95**
Rayman /dt	—,—	**72,95**
Rebel Assault 2 /kompl. dt	—,—	**84,95**
Riddle of Master Lu /dt	—,—	89,95
Sensible World of Soccer /dt	—,—	79,95

Titel	PC	CD-ROM
Shannara /dt	—,—	**76,95**
Silent Hunter /dt	—,—	**69,95**
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	—,—	**69,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	**74,95**
Steel Panthers /dt	—,—	**69,95**
Stonekeep /dt	—,—	96,95
Super Star Wars /dt	—,—	**59,95**
Teamchef /dt	—,—	**86,95**
Terminator Future Shock /dt	—,—	**76,95**
TFX: EF2000 /dt	—,—	**89,95**
The Dig /kompl. dt	—,—	**77,95**
This means war /dt	—,—	99,95
Thunderhawk 2 /dt	—,—	79,95
TIE Fighter Deluxe /kompl. dt	—,—	**79,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tilt! /dt	—,—	**54,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	—,—	**87,95**
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	87,95
Warcraft 2 /dt	—,—	**79,95**
Warhammer /dt	—,—	**69,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—,—	79,95
Wing Commander 3 /dt	—,—	**84,95**
Wing Commander 4 /dt	—,—	**99,00**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

Titel	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	21,95
Betrayal at Krondor /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	38,95	37,95
Creature Shock /dt	—,—	21,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Dune 2 /dt	28,95	29,95
Elite 2 /dt	22,95	22,95
Formula 1 Grand Prix /dt	37,95	37,95
Fritz 3 /dt	—,—	39,95
Gabriel Knight 1 /dt	—,—	22,95
Goblins 1+2 /dt	—,—	22,95
Goblins 3 /dt	—,—	22,95
Hell /dt	—,—	22,95
Hollywood Pictures /dt	—,—	29,95
Indiana Jones 4 /dt	—,—	32,95
Indy Car Racing /dt	—,—	21,95
King`s Quest 6 /dt	—,—	22,95
Lands of Lore /dt	—,—	33,95
Master of Magic /dt	—,—	37,95
NHL Hockey /dt	—,—	29,95
Novastorm /dt	—,—	22,95
Panzer General /dt	—,—	36,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Police Quest 4 /dt	—,—	22,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95	39,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Sam & Max /dt	—,—	32,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	—,—	26,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	29,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	—,—	26,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—,—	55,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	—,—	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Spiele-Sammlungen:

Sammlung	Preis
Jagged Alliance, Flight Unlimited, Entomorph, Pinb. Fantasies, Primal Rage, Term. Velocity, FX Fighter, Warlords 2 /dt	87,- CD
Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	65,- CD
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	89,- CD
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	60,- CD
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	80,- CD
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	80,- CD
Silent Service 2, Railr. Tycoon, Gunship, MIG-29, Red Storm Rising, Kick Off 2, Perfect General, Megalomania	43,- CD

Die Monats-Hits:

Titel	Preis	
Civilization 2 /dt	89,95	CD
Command & Conquer /dt	89,95	CD
Comm. & Conq. Mission CD /dt	28,95	CD
Cyberia 2 /dt	89,95	CD
Die Siedler 2 /dt	79,95	CD
F1 Manager '96 /dt	79,95	CD
FIFA Int. Soccer `96 /dt	79,95	CD
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95	CD
Fugger 2 /dt	79,95	CD
NBA Live `96 /dt	79,95	CD
Shannara /dt	76,95	CD
Silent Hunter /dt	69,95	CD
Terminator Future Shock /dt	76,95	CD
Warcraft 2 /dt	79,95	CD
Wing Commander 4 /dt	99,95	CD

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



Es ist entschieden! Nächtelang wurde diskutiert, beraten und gestritten. Der Gewinner unseres Mega-Wettbewerbs für Kreative heißt Dirk Brakenhoff. Viel Spaß auf der E³ in L.A.!

Leicht ist es uns nicht gefallen, aber wir mußten uns für die beste POWER PLAY-Werbung entscheiden. Die große Zwickmühle stellte sich uns in Form einer alles überschattenden Frage: Gewinnt die beste Idee oder müssen auch Ausführung und Präsentation stimmen? Wir entschieden uns für ersteres, da bei einer Werbung vor allem die Idee mitreißt und zählt. Und die beste Idee, wenn auch optisch nicht optimal umgesetzt, hatte Dirk Brakenhoff aus Dakendorf. Er fliegt mit Frank, Uli und Hartmut ins sonnige Los Angeles, besucht der Welt größte Computerspielmesse, die E³, und diniert mit Lord British (Origin), Guido Henkel (Attic) oder Mike Wilson (id Software). Die Plätze zwei bis fünf erhalten je ein ***POWER PLAY* Jahres abo plus CD**. Übrigens brennen wir alle Einsendungen auf die POWER PLAY CD unserer Ausgabe 7/96. *kn*

INSERENTENVERZEICHNIS

1. Preis

Der Gewinner: Dirk Brakenhoff aus Dakendorf und seine einfarbige aber genial konzipierte Anzeige. Die Seite besteht aus etlichen (teils sehr witziger) Szene-Fragen und einem stilisierten Fragezeichen. Antwort: "POWER PLAY – sonst noch Fragen?"

Glauben Sie nicht auch, daß die Welt zu kompliziert wird?
Ärgert es Sie nicht auch, daß Sie oft das falsche Spiel kaufen?
Haben Sie nicht auch das Gefühl, daß Sie wichtiges nicht mitkriegen?
Dann haben wir die Lösung für Sie! Und die liegt an jeder Ecke am Kiosk!



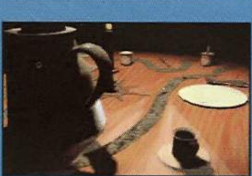
Sonst noch Fragen?

2. Preis



Ilse Siengalewicz aus Kitzbühel sandte uns diese aufwendige und sehr schöne Arbeit. Die Idee verlor jedoch (sehr) knapp gegen Dirks.

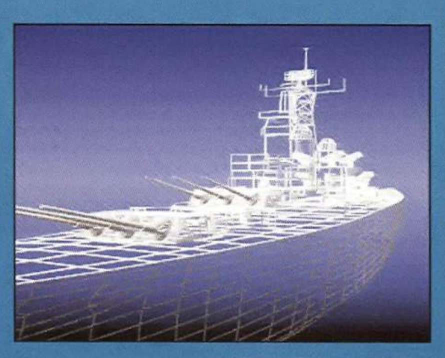




3. Preis

Die beste eingesandte Animation: Wolfgang Scheidle aus Mattsies und sein Autorennen der Redakteure über einen Tisch.





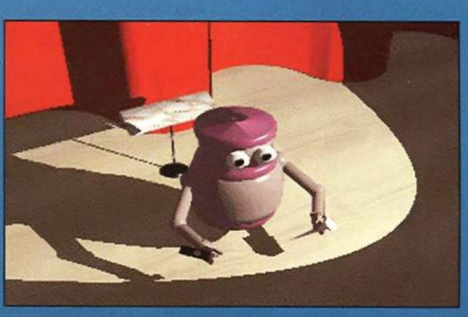






4. Preis

Axel Metayer renderte diesen etwas martialischen Film. Ein etwas mageres Konzept, aber die Ausführung konnte uns sehr begeistern.



5. Preis

Die dritte Animation: Rene Carls "Meißelmännchen" klopft das PP-Logo.





MOST WANTED! DER BES... SPIELEKE...

Habt Ihr wegen der Computerspielerei die Schule geschmissen? Könnt Ihr den Source-Code von "Wing Commander" auswendig? Dann hergehört! Mit Power Play und Virgin könnt Ihr ein Spieleabo bis ins Jahr 2000 gewinnen. Voraussetzung: Ihr kennt Euch wirklich gut mit Computerspielen aus.

Ein Traum geht in Erfüllung. Bis zum Jahr 2000 könnte ein Abo auf jedes Spiel, das über Virgin Interactive Entertainment Deutschland erscheint, Euch gehören – Ihr bekommt es geschenkt! Man sollte es kaum glauben, aber es werden weit über 100 Spiele sein, unter anderem solche Knüller wie "Command & Conquer 2 und 3" oder "Lands of Lore 2".

Allerdings erwarten wir als Gegenleistung etwas nicht ganz Einfaches von Euch: **Beantwortet die 100 Fragen korrekt und Ihr habt beste Chancen auf den Hauptgewinn.** Auf den ersten Blick erscheinen diese Fragen unmöglich schwer, doch das sind sie nicht. Mit etwas penetranter Recherche lassen sich alle beantworten. Natürlich ist es nicht zwingend nötig, alle Fragen richtig zu beantworten, aber wer dies zustande bringt, hat natürlich beste Aussichten auf den Hauptpreis. Erreichen mehrere Einsendungen dieselbe Punktzahl, wird zwischen diesen unter Ausschluß des Rechtsweges der Gewinner ausgelost. Einfache Fragen beantwortet bitte mit dem passenden Wort oder einem kurzem Satz. Aus den Multiple-Choice-Fragen sucht Ihr Euch die richtige Antwort aus. Schreibt einfach die Nummer der Frage auf und daneben die Antwort. Bei Spiele-Titeln können sowohl deutsche als auch englische Namen benutzt werden, sofern der deutsche Name vom Original abweicht.

Schickt uns Eure Antworten bitte per Post an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Spielekenner
POSTFACH 1304
Hans Pinsel Str. 2
85531 Haar bei München

Einsendeschluß

Der Einsendeschluß ist der **2. Juli 1996**, damit Ihr ausreichend Zeit habt, die richtigen Antworten zu finden.

Es gilt das Datum des Poststempels. Die Gewinner werden von uns, zusammen mit der Auflösung, in *POWER PLAY* 9/96 bekanntgegeben.

DIE PREISE

Hauptpreis:

Ein Abo auf alle Spiele die über VIE Deutschland **bis zum Jahr 2000** erscheinen

2. Preis:

ein 28.800 Modem plus 1 Jahr-CompuServe® Mitgliedschaft umsonst. Das heißt, Ihr bekommt ein "Sponsored Account" für ein Jahr und dürft soviel downloaden, Internet-Surfen oder chatten, wie Ihr wollt – es kostet Euch nur die regulären Telefongebühren.

3. - 5. Preis:

je ein 28.800 Modem inklusive CompuServe-Software-Pack

5. - 9. Preis:

je ein Virgin-Doppel-Pack – also zwei aktuelle Virgin-Spiele Eurer Wahl.

10. - 15. Preis:

je ein POWER PLAY-Jahres-Abo mit CD











VIRGIN & POWER PLAY suchen den besten Spielekenner in dieser Galaxis.

Wer darf mitmachen?

Mitmachen dürfen alle Spielefreunde dieser Welt. Ausgenommen sind wie immer Mitarbeiter der Firmen MagnaMedia und Virgin Interactive Entertainment.

Are you ready?

Und hier sind sie, die 100 Fragen, die der ultimative Spielekenner beantworten muß.

1. Frage
Wie heißt der Anführer der NOD-Brüderschaft aus "Command & Conquer"?

2. Frage
Der Vorgänger des Spiels "Flashback" heißt ... ?

3. Frage
Wieviele Ultima VII Teile/Missiondisks gibt es für den PC?

4. Frage
In welchem Interplay-Spiel befehligt Ihr drei Nordeuropäer?

5. Frage
An welcher Rollenspielserie arbeitete der "Cybermage"-Entwickler, bevor er zu Origin ging?

6. Frage
Wie heißt der weibliche Obermotz aus "Lands of Lore"?

7. Frage
Aus welchem Spiel stammt dieses Bild?

8. Frage
Welches war das erste Spiel von Software Sorcery?

9. Frage
Welcher Satz stammt nicht aus dem Repertoire von "Duke Nukem (3D)"?
- What a mess!
- Who wants some?
- That´s better.
- Eat Lead!
- Wanna dance?

10. Frage
Welchen Untertitel trägt Sierras Wild West Adventure "Freddy Pharkas"?

11. Frage
Wie heißt die bislang letzte Simulation von Digital Integration?

12. Frage
Welches war das erste von Bullfrog selbst entwickelte Spiel?

13. Frage
Wie heißt die Sportspiel-Reihe von Dynamix?

14. Frage
Welches der folgenden Softwarehäuser ist nicht aus Deutschland?
- Blue Byte
- NEO
- Starbyte

15. Frage
Welches Spiel trägt den Untertitel "The Spinal Frontier"?

16. Frage
In welcher Serie spielt ein Narr namens Malcolm eine Hauptrolle?

17. Frage
Welches Programmierteam steckt hinter dem Spiel "Flood"?

18. Frage
Der Nachfolger von "Captive" heißt ... ?

19. Frage
Wieviel Missionen gibt es in "Star Trek: Judgement Rites"?

20. Frage
Wie heißt der Oberbösewicht aus SSIs Rollenspiel "Dark Sun"?

21. Frage
Mit welcher Waffe müßt Ihr in "Protostar" das Sketch-Flaggschiff besiegen?
- Photonen-Projektor
- Particle-Missile
- Sword of Destiny

22. Frage
Welches dieser Spiele gibt es als MPEG-Version?
- Zork Zero
- The Horde
- Critical Path

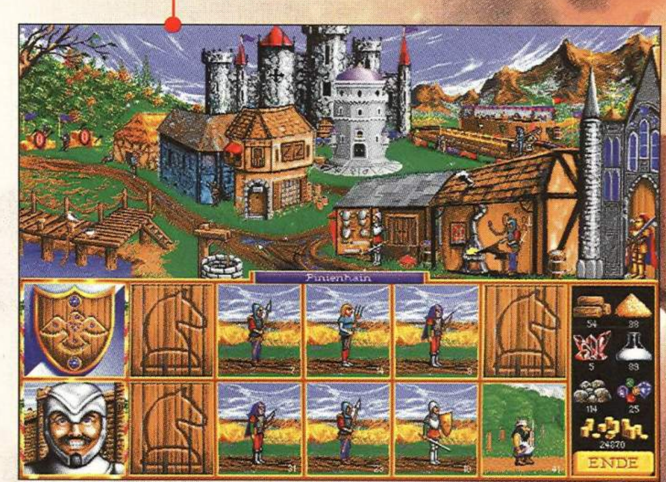
23. Frage
Dieses Bild gehört zu welchem Spiel?

25. Frage
Eines der Spiele ist nicht von Muriel Tramis. Welches?
- Geisha
- Goblins 3
- Inca

24. Frage
Welches Spiel trägt den Untertitel "Assault on Myth Drannor"?

26. Frage
Wie heißt der Nachfolger von "Shadow of Yserbius"?







27. Frage
Mit welchem Spiel hat Andrew Braybrook nichts zu tun?
- Fire & Ice
- Wizkid
- Paradroid

28. Frage
In welcher Stadt arbeiten die Mannen von id-Software?

29. Frage
Welches Spiel entwickelte David Fox?
- Cadillacs & Dinosaurs
- Rescue on Fractalus
- Day of the Tentacle

30. Frage
Welches Spiel bekam mit 96% in der POWER PLAY die höchste jemals vergebene Wertung?

31. Frage
Vervollständigt den Spieletitel: "I have no mouth..."

32. Frage
Der Schöpfer von "Their finest Hour: Battle of Britain" ist ... ?
- Vincent Lee
- Ron Gilbert
- Lawrence Holland

33. Frage
Wie heißt der Oberbösewicht aus "Alone in the Dark 2"?

34. Frage
Wen muß "Simon the Sorcerer" in Teil 1 befreien?

35. Frage
Wie heißt der dicke Rocker aus "Day of the Tentacle"?

36. Frage
In welcher 3D-Vektorgrafik-Ballerei müßt Ihr den Vietnam-Krieg zu Fuß gewinnen?

37. Frage
Bei welcher Firma arbeitet Thomas Hertzler?
- Rainbow Arts
- Software 2000
- Blue Byte

38. Frage
An welchem Origin-Spiel waren die Entwickler von "The Logic Factory" beteiligt?

39. Frage
Wie hieß der Nachfolger des Bethesda-Spiels "The Terminator"?

40. Frage
Ergänzt den Spieletitel: "......... Ho!"

41. Frage
Welche Firma hat nichts mit den "Bitmap Brothers" zu tun?
- Mirrorsoft
- Rhythm King Records
- Sales Curve Interactive
- Renegade
- Time Warner

42. Frage
Aus welchem französischen Spiel stammt der Satz "Ihr seid zielverriegelt" (deutsche Sprachausgabe?



43. Frage Welches Spiel ist nicht von Andrew Spencer?
- Ecstatica
- International Basketball
- Street Sports Soccer

44. Frage
Wann wurde DID gegründet?

45. Frage
Was haben die Spiele "Daughter of Serpents", "Alone in the Dark" und "Prisoner of Ice" gemeinsam?

46. Frage
Wer gründete die ominöse "Gemeinschaft" in Ultima 7?

47. Frage
Welches Spiel stammt von Steve Meretzky?
- Tass Times
- Stationfall
- Zork Nemesis

48. Frage
In welchen Spielen ist Max aus "Sam & Max" noch verewigt?

49. Frage
Welches war das erste Spiel von "LucasArts"?

50. Frage
Keinen Nachfolger hat welches dieser Spiele?
- Aces of the Pacific
- Maniac Mansion
- Mechwarrior
- System Shock

51.Frage
Welcher Schriftsteller taucht in ähnlicher Form in "Privateer" auf?

52.Frage
Wie heißt der Held in "Kings Quest 6"?

53.Frage
Welches Spiel gehört zu diesem Dolch?

54.Frage
Welches Dungeon stammt nicht aus "Might & Magic 4"?
- Nightshadow
- Castle Basenji
- Blistering Hights

55. Frage
In welchem Adventure lähmt Ihr den finalen Oberbösewicht am Ende mit einem "ultimativen Witz"?

56. Frage
Was rufen japanische Piloten in "Pacific Strike", wenn sie abgeschossen werden?
- Yagareta!
- Yo Kanojo!
- Yamete Kure!

57. Frage
Welches Strategiespiel haben beide "Warcraft"-Spiele zum Vorbild?

58. Frage
Warum kam "The Bard´s Tale 4" niemals auf den Markt?
- Das Projekt wurde zu teuer.
- Die Programmierer sind zu einer anderen Firma gewechselt.
- Das Produkt war nach mehrjähriger Entwicklungszeit technisch veraltet.

59. Frage
Wer erfand "Pong"?

60. Frage
Der erste Laser-Disc-Spielautomat hieß...?
- Astron Belt
- DragonUs Lair
- Don Bluth

61. Frage
Wie heißt das "Strike Commander"-Handbuch?

62. Frage
In welchem Spiel greifen diese Monster an?

63. Frage
Welches historische Absurdum muß in der letzten "Panzer General"-Mission vollbracht werden?

64. Frage
Wie hieß der Goldfisch von Zak McKracken?





65. Frage
In welches Tier wird der Held in "Kyrandia 3" verwandelt?

66. Frage
Welcher Eishockey-Star hat noch kein nach ihm benanntes Spiel?
- Brett Hull
- Alex Dampier
- Steve Yzerman

67. Frage
In welchem Spiel geratet Ihr unter Professor Mastabas Messer?

68. Frage
Wie hieß der teuerste Söldner in "Jagged Alliance"?

69. Frage
Welche Filmumsetzung stammt nicht von Ocean?
- Cool World
- Robocop
- Jurassic Park
- Wayne´s World
- Lethal Weapon

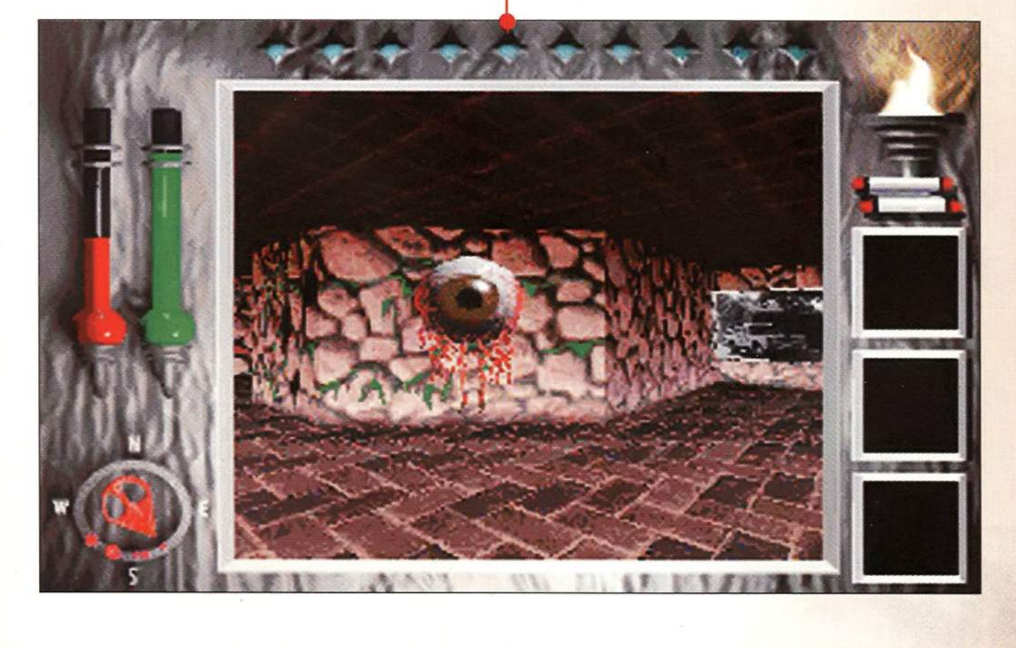
70. Frage
Welcher Schauspieler spielt nicht in "Wing Commander 4" mit?
- Malcolm McDowell
- Ginger Lynn-Allen
- Tom Wilson

71. Frage
In welchem Rollenspiel landete ein Kilrathi-Jäger auf einem Kornfeld?

72.. Frage
In einem Rollenspiel gibt es ein Pac-Man-Dungeon. Wie hieß das Spiel?

73. Frage
Wie heißt diese 3D-Ballerei?

74. Frage
Welche der Bands hat bei der musikalischen Untermalung von "Descent 2" mitgewirkt?
- Henry Rollins Band
- Nine Inch Nails
- Type-O-Negative



75. Frage
Was passiert mit dem Priester auf dem Kirchturm in "Ecstatica", wenn Ihr ihn verhaut?

76. Frage
Welche außerirdische Rasse stammt aus SSIs "Renegade"?
- Tamarianer
- Ssora
- Khelrothis

77. Frage
Welcher knackige Obermotz erwartet Euch am Ende des ersten Levels in "Cadaver"?

78. Frage
Bei welcher Softwarefirma arbeitet Warren Spector?

79. Frage
Welcher Comiczeichner war maßgeblich an dem Revolution-Adventure "Beneath a Steel Sky" beteiligt?

80. Frage
Wie heißt die Windows95-Umgebung für Spiele?

81. Frage
Vervollständigt den Spieletitel: "Operation Europe:....".

82. Frage
Wie lautet der Nachname von Guybrush aus "Monkey Island"?

83. Frage
Wieviel "Eye of the Beholder"-Teile stammen von Westwood?

84. Frage
Wie heißt die Mission-Disk zu Syndicate?

85. Frage
Über wieviel Tage erstreckt sich das Spiel "Conquest of Longbow"?

86. Frage
In "Worms" steuert Ihr nur eine begrenzte Anzahl Würmer. Wieviele?

87. Frage
Wer floh von F5?

88. Frage
Welcher Star spielt in "Panic in the Park" eine Hauptrolle?

89. Frage
Was passiert im Abspann von "Lemmings"?

90. Frage
Aus welchem Adventure ist der Screenshot?

91. Frage
Welches Netzwerkspiel bastelte Edward Kilham 1993 für Maxis?

92. Frage
Wer oder was ist "Big Whoop"?

93. Frage
Welches Spiel hat Dan(i) Baunten nicht programmiert?
- M.U.L.E
- Command H.Q.
- Global Effect

94. Frage
Von wem stammt "The Immortal"?
- Eric Matthews
- Will Harvey
- Mike Singleton

95. Frage
Zu welcher Spielefirma wechseln die "Turrican"-Macher Factor 5?

96. Frage
Was müssen wir dem Drachen am Ende von "Discworld" geben, um das Spiel beenden zu können?
- Feuerwerkskörper
- Sahnetörtchen
- Kobold-Kot

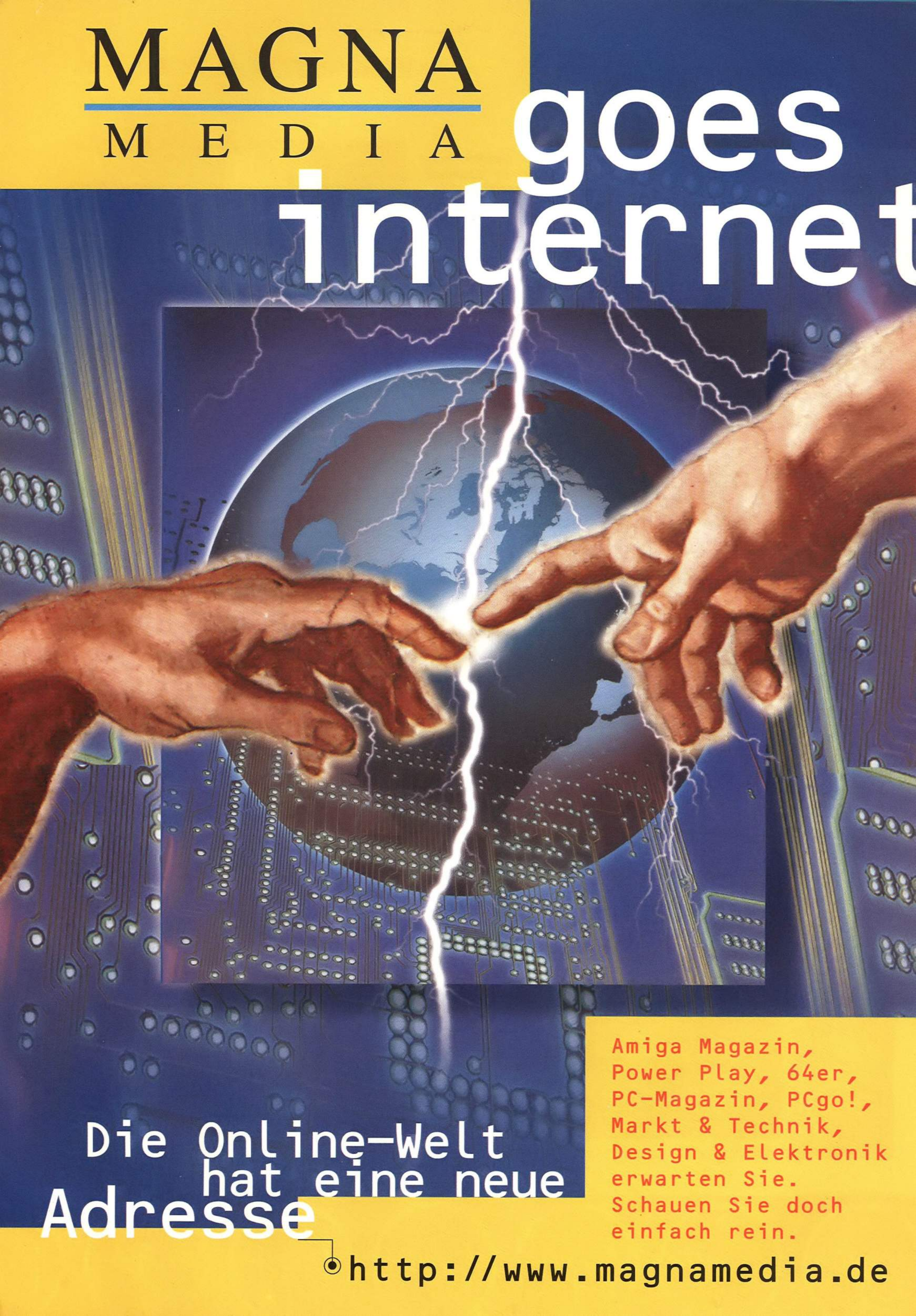
97. Frage
Wie heißt der außerirdische Rohstoff in "UFO: Enemy Unknown"?

98. Frage
In welcher Region spielt "TFX: EF 2000"?

99. Frage
Welche Berühmtheit programmiert bei Origin an AH 64 Longbow?
- Brian Moriarty
- Andy Hollis
- David Bradley

100. Frage
Zu welchem Stephen-King-Roman gibt es ein Computerspiel?




MAGNA
MEDIA
goes
internet
Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse
Amiga Magazin,
Power Play, 64er,
PC-Magazin, PCgo!,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.
http://www.magnamedia.de

DEIN NAME IN ATTICS MEGA-ROLLENSPIEL "DAS SCHWARZE AUGE 3"!

Nach Blizzards"Diablo" nun die nächste tolle Aktion! Der Gewinner unseres Wettbewerbs wird seinen Namen in "Das Schwarze Auge 3", dem jüngsten Teil der erfolggekrönten Rollenspiel-Serie von Attic, verewigt finden!

In Zusammenarbeit mit unserer Amerika-Korrespondentin Brenda Garno konnten wir für Euch ein Gewinnspiel an Land ziehen, das es in dieser Form bislang weltweit nicht gab. In unregelmäßigen Abständen werden wir Preisausschreiben veranstalten, deren Hauptgewinner jeweils in einem Spiel namentlich erwähnt wird. Selbstredend werdet Ihr Euren Namen nicht in einem schnöden Handbuch oder im Abspann finden, sondern im Programm selbst. Wir wollen hier nur einige der Möglichkeiten aufzählen: Ihr könnt Euch im Spiel selbst die Hand schütteln, ein Schwert führen, das Euren Namen trägt oder einen nach Euch benannten Zauberstab finden.

Diesen Monat haben wir die Zustimmung von Attic bekommen, daß der Name unseres Gewinners in **"DSA3 - Schatten über Riva"** eingebaut wird. Das Rollenspiel der Sonderklasse, beruhend auf der bekannten Pen and Paper-Rollenspielvorlage gleichen Namens, wird von allen Fans des Genres bereits sehnsüchtig erwartet. Vor allem der zweite Teil erfreute sich großer Beliebtheit und konnte durch die Bank sehr hohe Bewertungen aller Fachmagazine für sich verbuchen. Schließlich soll Euer Name nicht in irgendeinem drittklassigen Programm erscheinen. Daher haben wir nur Spiele vom Feinsten für diese Aktion vorgesehen.

Was sind die Teilnahmebedingungen?
Ihr müßt nichts weiter tun, als die korrekten Antworten zu unseren drei Fragen zur **"Das Schwarze Auge"**-Serie an uns zu schicken. Der Gewinner wird dann von uns gezogen.

DIE FRAGEN

1 Wie heißt die Gegend, in der die Teile 1 bis 3 der Serie spielen?

2) Welchem berühmten Pop-Star ähnelt der Elfenkönig Elestir Sternlicht, den Ihr im Abspann des zweiten Teils zu Gesicht bekommt?

3 Wie lautet der Name des Künstlers, der die Cover-Artworks für diese Serie gestaltet?

Wer am Wettbewerb teilnehmen kann?
Jeder unserer Leser/-innen, ausgenommen Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Wann das Ganze hier sein muß?
Einsendeschluß ist der **20. Mai 1996**, entscheidend ist das Datum des Poststempels. Eure Einsendungen mit den Lösungen unserer Fragen schickt bitte an:

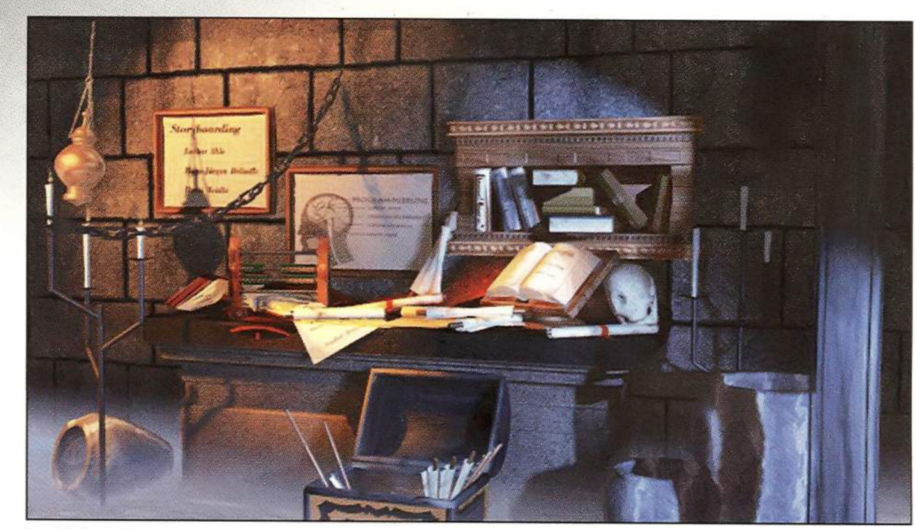
MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort "DSA3"
Postfach 1304
85531 Haar bei München



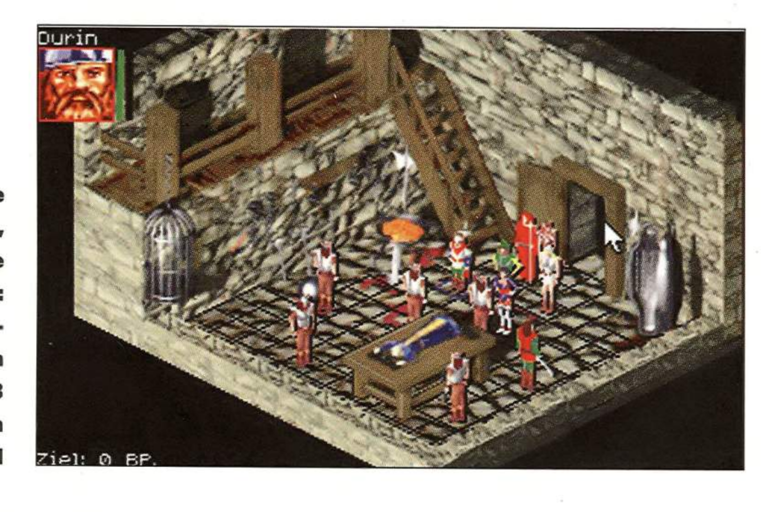


Attic-
DAS SCHWA

Guido Henkel von Attic über DSA 3, Indizierungen und die Entwicklung des Genres "Rollenspiele"


In DSA 3 werden Intro und Zwischensequenzen komplett gerendert sein

Im kleinen Städtchen Albstadt arbeitet Attic Entertainment an Rollenspielen für Hardcore-Fans und Freunde des "Das Schwarze Auge"-Systems. Sogar in Amerika, wo man "Das Schwarze Auge" nicht kaufen, geschweige denn aussprechen kann, haben die ersten zwei Computerspiele der Serie, die "Schicksalsklinge" und "Sternenschweif", Auszeichnungen erhalten und sogar mehrmals den Titel "Rollenspiel des Jahres" verliehen bekommen.
Kurz vor der Fertigstellung des dritten und letzten Teils der DSA-Nordland-Trilogie, "Schatten über Riva", sprach Power Play mit Guido Henkel, der ganz eigene Ansichten zu den Themen Spieledesign und Unterhaltungssoftware-Industrie hat.



Vertraute Charaktere, gewohnte Ansichten: Die Verbesserungen in DSA 3 stecken im Detail

Power Play: Guido, ich weiß, daß du kein typischer Spiele-Entwickler bist. Du hast einen außergewöhnlichen Einstieg in die Szene hinter dir... du warst kein Computer-Freak, sondern Schriftsetzer und Rockmusiker. Wie kamst du zu den Computerspielen?
Guido: Da kam eines zum anderen. Ich war Musiker, machte aber, nachdem ich mit der Schule fertig war, eine Lehre als Schriftsetzer, um etwas in der Hinterhand zu haben. Das Musikerdasein ist mit solchen Risiken verbunden, daß ich eine gewisse Sicherheit brauchte. Danach machte ich zwar weiterhin Musik, wurde aber nicht so erfolgreich, wie ich es mir erhofft hatte. Gleichzeitig verbrachte ich wahnsinnig viel Zeit an meinem Computer und schrieb Spiele, die niemals veröffentlicht wurden. Doch, eines kam in Deutschland raus, was mir ein wenig Geld einbrachte, das ich auch bitter nötig hatte. Aus Gründen, die auf der Hand liegen, begann ich zu diesem Zeitpunkt darüber nachzudenken, meinen Lebensunterhalt mit Computerspielen zu verdienen. Ich ließ die Musik weiter nebenher laufen, hatte aber im Endeffekt nicht die Zeit, beides gleich intensiv zu betreiben. Ich mußte mich entscheiden. Offensichtlich habe ich mich für die Spiele entschieden, da ich hier die größeren Möglichkeiten für mich sah. Außerdem konnte ich weiterhin kreativ sein und obendrein meine eigene Musik dazu komponieren.

Interview
RZE AUGE 3

PP: In Deutschland und international hast du dir durch deine Konvertierung des "Das Schwarze Auge"-Systems einen Namen gemacht. Das ist eine große Lizenz. Wie bist du da rangekommen?

Guido: Wir entwickelten für eine deutsche Firma, die fragten uns, ob wir daran interessiert wären, DSA als Computerspiel umzusetzen. Da uns dieses System bekannt war, sagten wir, "Okay, wenn ihr dafür bezahlt, machen wir es." Aber die Verhandlungen scheiterten. Wir führten heiße Diskussionen, da wir und Fantasy Productions, die das Storyboarding liefern wollten, bereits mit der Arbeit begonnen hatten. Letztendlich haben wir's dann gelassen.

PP: Ihr habt es einfach gelassen?

Guido: Ja, wir haben Fantasy Productions angerufen und ihnen bescheid gesagt. Sie hatten immer noch Interesse. Also wandten wir uns an Schmidt-Spiele und sicherten uns die Rechte. Wir ergriffen die Chance und unterschrieben einen Vertrag bei ihnen.



Attic-Fanatics: Hans-Jürgen Brändle, Horst Weidle (sitzend), Lothar Ahle, Wolfgang Schulz, Erwin Haid

PP: Für Anfänger ist DSA ja ein recht kompliziertes Rollenspiel-System. Wie habt Ihr es geschafft, alle Feinheiten ins Computerspiel rüberzuretten?

Guido: Wir mußten gleich zu Anfang die Entscheidung treffen, ob wir ein lediglich ein Computer-Rollenspiel mit all seinen Schwächen oder aber eine ernsthafte Rollenspiel-Umsetzung für den Computer machen wollten. Wir entschieden uns für letzteres, da es das bislang nicht gab.

PP: Wie bitte? Du meinst also, daß a Umsetzungen wie SSIs AD&D keine ' ten" Umsetzungen waren?

Guido: Nicht komplett, nicht jeder Aspekt des Systems fand sich im Programm wieder. Alle Umsetzungen von Pen and Paper-Rollenspielen, ließen die wichtigsten Features vermissen – die Lebendigkeit und die Details. Wir wollten das alles einbauen, obwohl wir uns im klaren darüber waren, daß das ungewöhnlich, um nicht zu sagen schwierig werden würde. Wir wollten aber ein Computer-Rollenspiel für *wahre* Rollenspieler machen. Wir begannen damit, alle Regeln und Grundlagen des Systems zu implementieren, noch bevor wir uns Gedanken über die Story machten.

PP: In Amerika hören wir so viel über Spielefirmen, anscheinend liegt da das große Potential, was den PC-Markt anbetrifft. Wie schätzt du den momentanen Status der Spiele-Entwicklung in Deutschland ein?

Guido: Das ist eine vertrackte Situation. Offensichtlich werden die Spieler durch die High-End-Produkte aus Amerika verdorben. Sie sehen den Glamour, das Geschäft mit dem großen Geld und die Spiele. Es fällt schwer, da mithalten zu können. Es interessiert keinen, womit eine kleine, privat geführte deutsche Firma zu kämpfen hat. (lacht) Wir unterscheiden uns da sehr von Firmen, die zu Electronic Arts, Virgin oder wem auch immer gehören. Wir müssen auf unser Geld achten, und wir können uns nicht leisten, es zu verlieren. Die Industrie ist allerdings viel reifer geworden.

PP: Behindert das Indizierungsproblem in Deutschland die Arbeit?

Guido: Ich weiß nicht. Ich habe schon viel über Computerspiele nachgedacht. Ich ertappe mich immer öfter dabei, über all die Dinge in den Spielen nachzudenken, die über die pure Unterhaltung hinausgehen. Ich bin auch nicht mit den Indizierungen einverstanden, aber warum müssen denn Spiele immer brutaler werden? Die meisten Entwickler verwenden die Gewalt um ihrer selbst willen, ohne einen wirklichen Bedarf oder Sinn dafür zu haben.

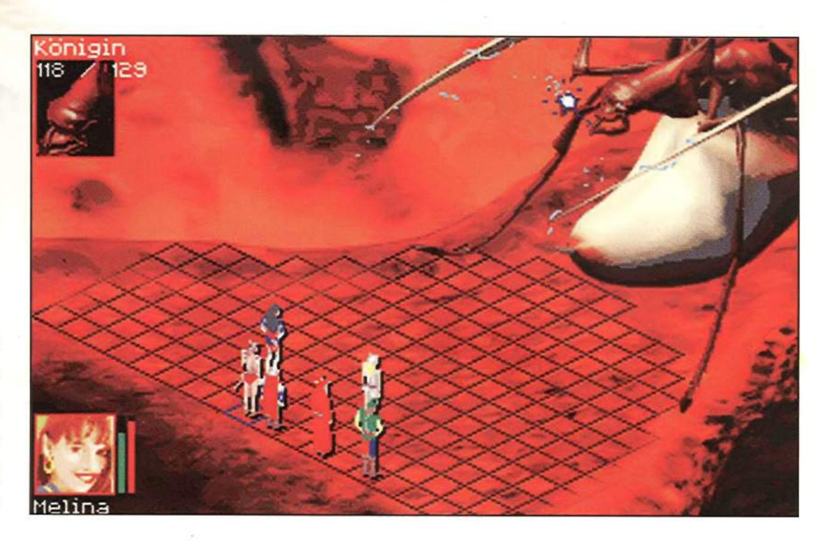
PP: Ein wenig Gewalt, vor allem in Fantasy-Rollenspielen, ist doch geradezu nötig. Findest du nicht?

GUIDO HENKEL



Name/Alter: Guido Henkel, 31
Hobbies: Bücher, Filme, Gitarre spielen
Lieblingsspiele: Warcraft II, Shannara, Dungeon Master, Links 386, Ultima, Crusaders Of The Dark Savant
Lieblingsmusik: Van Halen, Steve Vai, Dokken/Lynch Mob, Queensryche
Lieblingsfilme: Coppolas Dracula, Jurassic Park, alle John Carpenter-Filme
Würde auf eine Insel mitnehmen: Eine meiner Gitarren, Corona-Bier, Frauen
Andere Spiele, an denen er mitgearbeitet hat: Lords Of Doom, Spirit Of Adventure, Ooze und einige mehr in den 80ern.

"Nicht jeder der Käufer ist erwachsen und abgebrüht"



Attacken rundenweise: Die Insektenkönigin wird ungemütlich

Guido: Ich rede nicht von Kämpfen oder dem Sterben in Spielen im allgemeinen. Natürlich muß eine Party hin und wieder einen Ork töten. Was ich meine, ist die grafisch explizite Darstellung solcher Vorgänge, die, wie ich finde, unnötig und von Seiten des Entwicklers unverantwortlich ist.

PP: Wie die Wirbelsäule, die einem Gegner in einem bekannten Prügelspiel herausgerissen wird?

Guido: Genau das. Stell dir vor, diese Szene wäre nicht drin und der Typ würde auf eine Weise sterben, wie er das in frühen Spielautomaten getan hätte. Glaubst du etwa, daß irgendein Kid sagen würde, "Cool, aber es wäre noch cooler, wenn er ihm die Wirbelsäule herausgerissen hätte?" Nein! Auf keinen Fall. Doch immer wieder erhöhen wir die Erwartungshaltung für Brutalitäten und zwar mit den Spielen, die WIR, die Entwickler, machen. Was soll denn nach der Wirbelsäule noch kommen? Die totale Amputation? Haben wir nicht eine gewisse Verantwortung gegenüber unseren Kunden? Nicht jeder der Käufer ist erwachsen und abgebrüht.



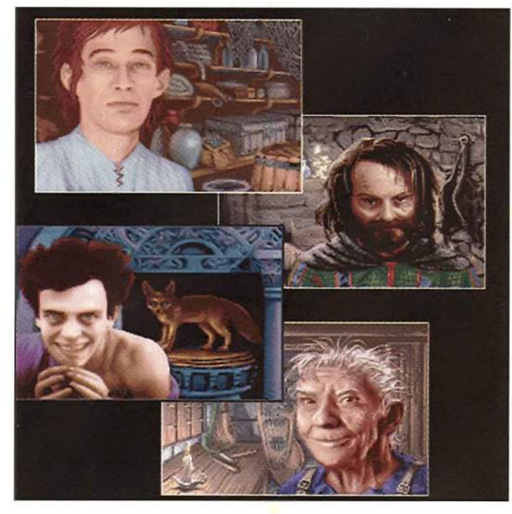
Die neue Engine mit Schrägen verleiht der Stadt Riva unterschiedliche Höhenniveaus

PP: Denkst du, daß es möglich ist, ein komplettes Rollenspiel zu designen, in dem kein Kampf vorkommt? Wäre das dann ein Adventure?

Guido: Hmm, mal sehen. Es würde nicht unbedingt zum Adventure werden, da in einigen von ihnen auch Kämpfe vorkommen, wie unser "Drachen von Laas" oder "Shannara". Ich denke, viele Leute empfinden Kämpfe bei einem Rollenspiel als essentiell. Ich finde das Gameplay, die überraschenden Wendungen und intellektuellen Aspekte wichtiger. Es wäre allerdings gefährlich, ein Rollenspiel ohne Kämpfe zu machen.

PP: Wie hat deine Einstellung zur Gewalt das Design von DSA 3 "Schatten über Riva" beeinflußt?

Guido: Sie hat schon immer die Art und Weise, in der wir unsere Spiele designen, beeinflußt. Es mag absurd klingen, aber ich bin ein bekennender Splatter-Fan. Ich bin ein leidenschaftlicher "Fangoria"-Leser und ich finde, es geht nichts über einen guten Splatter-Film. Zur richtigen Zeit jedenfalls. Der Unterschied ist, daß diese Filme eine Alterbeschränkung der FSK besitzen und Jugendlichen nicht so leicht zugänglich sind. Wenn ich mir einen solchen Film ansehe, weiß ich, was mich erwartet. Wenn ich hingegen ein Produkt für ein *breites* Publikum mache, muß ich natürlich auf diese Splatter-Effekte verzichten.



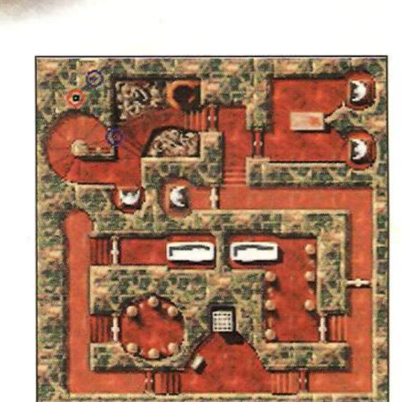
Charakterköpfe: Diese netten Gestalten erwarten Euch im mysteriösen Riva

PP: Wer hat dich am meisten in punkto Spiele-Design beeinflußt?

Guido: Scott Adams´ "Adventure" hat mich in den frühen Achtzigern an den Computer gefesselt und in mir den Wunsch geweckt, meine eigenen Spiele zu machen. Ein wenig später war es dann FTLs "Dungeon Master", das mich wirklich umgehauen hat. Es war und ist wahrscheinlich immer noch das beste Spiel überhaupt. Ich habe seitdem kein Spiel mehr gefunden, das mich so mitgerissen hat. Uns hier bei Attic hat es dazu gebracht, von Adventures zu Rollenspielen zu wechseln. Heute bewundere ich immer noch die Arbeit vieler Leute. Beispielsweise Richard Garriott, Peter Molyneux, Blizzard, Westwood und Sirtech, aber die Distanz zu diesen Namen ist nicht mehr da. Ich kenne alle diese Leute persönlich. Ich kenne ihre Produkte und bekomme mit, wie sie daran arbeiten. Manchmal sitzen wir zusammen und diskutieren neue Konzepte und Pläne miteinander. Es ist hochinteressant, den Funken zu finden, der einen Richard Garriott antreibt. Das läßt mich zwar persönlich als Designer wachsen, aber auf der anderen Seite nimmt es eine Menge an Faszination von ihrer Arbeit für mich weg.

PP: In "Schatten über Riva" verfolgst du eine Linie, die in vielen Rollenspielen keine Berücksichtigung findet, jedenfalls nicht in dieser Intensität. Zwischen den Charakteren deiner Party gibt es jede Menge an Interaktion. Sie reden miteinander, teilen sich ihre Ansichten mit. Für mich macht das ein "wahres" Rollenspiel aus...

Guido: FanPro, die Leute, die ursprünglich die DSA-Serie entworfen haben, waren schon immer der Ansicht, daß die Interaktion zwischen den Charakteren der wichtigste Part in einem Rollenspiel sei. Diese Meinung teilen wir auch. Wenn du Filme analysierst, fällt dir auf, daß sie nicht von Kämpfen oder Stunt-Szenen leben. Der Motor hinter einem Spielfilm sind Charakter-Dramen, die direkt aus der Interaktion resultieren. Um diese Interaktion interessant zu machen und Abhängigkeiten zu schaffen, benutzen wir die Skills der Charaktere um herauszufinden,



Die Automap wurde ein weiteres Mal verbessert und bietet mehr Informationen



Police Quest - SWAT DV 79,95
Quest for Fame DA 84,95
Rayman DV 59,95
Rebel Assault 2 DV 79,95
Riddle of Master LU DV 74,95
Ripper DV 79,95
Shannara DA 74,95 DM
Shellshock DV 74,95
Silent Hunter DV 69,95
Silent Thunder DA 79,95
Simon 2 Spec. mit T-Shirt DV 69,95
Spacebucks DV 69,95
Stonekeep DV 89,95
Storm DV 79,95
Syndicate - WARS DV x79,95 DM
Terminator - Future Shock DV 74,95
Terra Nova DV 74,95
The Dig DV 74,95
The Pandora Directive i.V.
This means war DV 74,95
Time Commando i.V.
Top Gun - Fire at will DV 79,95
Tunnel B1 DV i.V.
Urban Runner DV 84,95
Vanished Powers i.V.
Virtual Snooker DA 79,95
Warcraft 2 DV 79,95
Warcraft 2 - Data DV x29,95 DM
Warhammer Schatten ... DV 69,95
Wing Commander 4 DV 99,95
Worms DV 69,95
Worms Reinforcements DV 34,95
Z DA x67,95
Zork: Nemesis DV x79,95

"Weitere Angebote auf Anfrage"

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
• AMIGA-SOFTWARE
• SONY PLAYSTATION !!!
• LÖSUNGSBÜCHER
• PC-HARDWARE
• JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN
WIR BERATEN SIE GERN !!!
IHR SOFTWAREHOUSE-TEAM

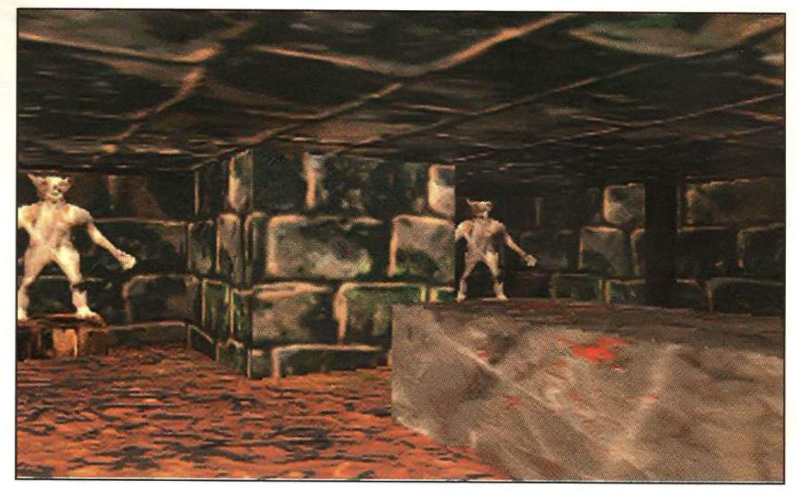
Händleranfragen erwünscht!



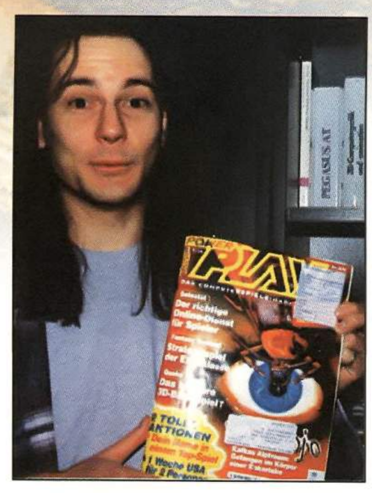
AUCH IM LADENLOKAL GILT: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr
Bei bestellter und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 20.- DM Leistungsentschädigung.

DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen !



Light-Sourcing sorgt in den Dungeons für reale Lichteffekte



"Wir haben mehr Dungeons, Rätsel und Gefahren als jemals zuvor eingebaut"



Björk?: Die Priesterin des Firun sieht musikalisch aus

was sie wohl denken, fühlen oder sagen könnten. Wir sind sehr stolz auf dieses System, und ich hoffe, daß die Spieler feststellen werden, daß ihre Charaktere ein wenig mehr entsprechend ihrer Skills handeln, als sie das in den vorhergehenden Teilen der Serie getan haben.

PP: Der größte Unterschied zu den vorherigen DSAs ist, daß "Riva" lediglich in einer großen Stadt spielt, nicht in mehreren kleinen Dörfern. Warum habt ihr auf das Reisesystem und die anderen Städte verzichtet?

Guido: Viele Leute, vor allem in den USA, fanden das Reisesystem zu langwierig. Sie verstanden nicht, daß das Reisen Zeit, Anstrengungen, Nahrung, Kleidungsstücke, Stiefel, usw. kostet. Es langweilte sie, sie empfanden es nicht als notwendigen Teil des Spiels. Unser Job ist es, die Spieler glücklich zu machen, also haben wir nach reiflicher Überlegung darauf verzichtet. Viele Leute werden sich deswegen nun wieder beschweren, aber du kannst es nicht jedem recht machen.

PP: Bereitet es euch nicht Sorgen, daß das Beschränken auf eine große Stadt das Spiel im gesamten kleiner erscheinen lassen könnte? Ist Riva wirklich so groß?

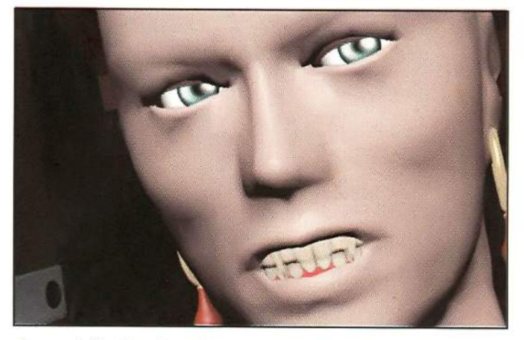
Guido: Es sieht kleiner aus, als es wirklich ist. Wir haben mehr Dungeons, Türme, Rätsel und Gefahren als jemals zuvor eingebaut. Riva ist schon sehr massiv und zusammen mit den NPCs, die das Spiel bevölkern, wird es mit Leichtigkeit die Größe eines "Sternenschweif" übertreffen. Die Story ist noch dichter, wir haben alle Lokationen, wie sie in einem Spiel enormer Größe enthalten sind, in diesem einen Ort vereinigt. Auf diese Weise erzielen wir eine größere "Action-to filler"-Rate, es gibt jede Menge Action, viele Subplots. Das alles sollte den Spieler in Atem halten.

PP: "Sternenschweif" hat viele Auszeichnungen erhalten, ist es euch nicht in den Sinn gekommen, daß ein Verändern der Erfolgsformel Probleme mit sich bringen könnte?

Guido: Natürlich wollten wir auf den Erfolg von "Sternenschweif" noch eins draufsetzen. Wir haben versucht zu analysieren, was "Sternenschweif" so erfolgreich gemacht hat. Wir fragten nach, lasen Fanpost und konzentrierten auf Punkte, die man noch verbessern konnte. Man muß schon genau wissen, was man tut. Man muß wissen, welche Faktoren ein Spiel erfolgreich machen und ein anderes scheitern lassen. Dieses Nachforschen ist typisch für Attic und der Grund dafür, daß "Sternenschweif" besser als "Schicksalsklinge" wurde.

PP: Welche Dinge habt ihr bei "Riva" geändert?

Guido: Dadurch, daß sich nun alles auf eine Stadt konzentriert, erwachte sofort das Bedürfnis nach einer besseren 3D-Engine. Damit begannen wir unsere Arbeit. Die neue 3D-Umgebung besitzt keine Einschränkungen mehr. Wir haben jetzt das "True Light Sourcing" integriert, um in den Dungeons reale Lichteffekte zu erzielen. Auch das Optimieren der Engine in Beziehung auf Geschwindigkeit kostete viel Arbeit. Wir wollten keine gute Engine, die dann nur in Zusammenarbeit mit einem Pentium-Chip funktioniert. Unsere Engine läuft mit allen Details bereits auf einem 486er mit 66 MHz. Wir haben



Geschöpfe der Nacht: Blutrünstige Vampire lauern in den Schatten von Riva

diesmal viel gerendert, beispielweise sind die Zwischensequenzen komplett gerendert und laufen wahlweise in VGA oder SVGA. Auch die Automap wurde nochmals verbessert. Obwohl wir schon die von "Sternenschweif" als sehr gut empfanden, versuchen wir immer, alles noch einen Tick zu verbessern. Die jetzige Map ist informativer und zeigt sogar an, wo die Monster warten, wenn man den entsprechenden Zauber auf sie anwendet. Obwohl das Spiel im ersten Moment sehr ähnlich aussieht, sind Details enorm verbessert worden. Die Inhalte von Kisten sind leichter auf die Party-Mitglieder zu verteilen, das Tagebuch präsentiert sich neu, die Konversationen kommen schneller auf den Punkt. Alles ist besser! (Lacht)

PP: Viele eurer Fans werden sich fragen, wie es jetzt mit Attic weitergehen soll. Plant ihr eine weitere Trilogie, eine Fortsetzung von DSA?

Guido: Die DSA-Serie ist noch nicht beendet, nur die Nordland-Trilogie. Wir brüten schon über neuen Ideen, aber noch ist nichts druckreif. Wir werden definitiv keine neue Trilogie starten. Diesmal wollen wir die Story mit dem Spiel beginnen und enden lassen.

PP: Was glaubst du bietet DSA 3 den Spielern im Gegensatz zu Serien wie "Daggerfall" oder "Dungeon Master"?

Guido: Kein Kommentar...

PP: Warum nicht?

Guido: Jeder will sein Produkt im besten Licht erscheinen lassen. Ich werde das nicht tun. "Riva" ist einfach anders, damit hat sich´s. Weißt du Brenda, das ist eine Einstellungssache. Ich möchte unser Spiel nicht herausstellen, indem ich andere Spiele auseinandernehme. Das wäre zwar normal in unserer Branche, aber ich mag es



Das eindrucksvolle Intro stimmt Euch auf die düstere Atmosphäre von Riva ein

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

PC-CD ROM		
Alien Virus	Dt	79
Albion	Dt	89
Assault Rigs	Dt	79
Bad Mojo	US	109
Batman Forever	Dt	89
Battle Cruiser 3000	Dt	79
Braindead 13	Dt	79
Chronomaster	Dt	79
Cyberia 2	Dt	89
Crusader no Remorse	U/D	94
Command & Conquer	Dt	89
C & C Data Disk	DT	29
Civilization 2	Dt	89
Ceasar 2	Dt	89
Discworld	Dt	79
D	Dt	89
Daggerfall	Dt	79
Destruction Derby	Dt	89
Duke Nukem	Dt	79
D Fax	Dt	35
D Info 2	Dt	39
Evocation	Dt	79
ESPN Extreme Games	Dt	69
F1 Pole Position	Dt	89
Fate to Black	Dt	49
Fugger 2	Dt	89
FIFA Soccer 96	Dt	89
Formula 1 GP 2	Dt	95
Gabriel Knight 2	Dt	89
Myst	Dt	79
NBA Live 96	Dt	89
NFL Quaterback	Dt	89
NHL 96	Dt	89
Psychi Detectiv	Dt	79
Police Quest Swat	Dt	89
Phantasmogoria	Dt	95
Panzer General 2	**Dt**	**79**
Rayman	Dt	69
Ridge Racer	Dt	69
Rise of Robots 2	Dt	89
Siedler 2	Dt	89
Schwarze Auge 3	Dt	89
Space Bucks	US	99
Silent Hunter	Dt	89
This means War	Dt	79
Touche 5th Musketier	Dt	79
The Dig	Dt	79
Turrican 2	Dt	89
Transport Tycoon deluxe	Dt	79
Terminator Future Schock	Dt	79
Teamchef	Dt	89
Wing Commander 4	Dt	99
Warhammer	Dt	79
Z	Dt	89

Saturn		
Alone in the Dark 2	US	119
Cyberia	US	119
Hang On GP 95	Dt	99
Magic Carpet	US	119
Military Commander 2	Jp	119
NBA JAM TE	Dt	99
Virtua Fighter 2	**Dt**	**109**
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	US	119
Panzer General	**Dt**	**99**
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Ralley	**Dt**	**99**
Streetfighter Alpha	US	119
Theme Park	**Dt**	**99**
Thunderhawk II	Dt	99
Toshinden	**Jp**	**129**
Vampire Hunter	Jp	119
Viewpoint	Dt	99
Wing Arms	Dt	99
Action Replay m. Backup	**Dt**	**99**
Infrarot Controler - 2mal	US	109
gebr. Saturn Geräte	**ab**	**579**

PSX		
Alien Trilogy	Dt	95
Braindead 13	US	119
Chaos Control	Dt	95
Cyberia	US	119
Darkstalkers (endlich!)	Jp	149
Lenkrad + Gas + Bremse	US	149
Panzer General	**Dt**	**99**
Poed	Dt	94
Primal Rage	Dt	99
Project Overkill	Jp	139
Ran Soccer	DT	94
Resident Evil	Jp	139
Ridge Racer Revolution	**Jp**	**139**
Road Rash	Dt	99
Shell Shock	**Dt**	**89**
Streetfighter Alpha	US	119
Tekken 2	Jp	139
Toshinden 2	**Jp**	**139**
Thunderhawk 2	**Dt**	**99**
Wing Commander 3	**US**	**119**
RGB Kabel		**39**
Universal Umbau-alles spielt		**39**

Alle US-Titel ungekürzt bei uns erhältlich!!!

Low Budget Titel erfragen!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. **Ladenpreise können abweichen!**

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Marzahner Promenade 47

Fragt nach unserem neuen Laden in Spandau !

"Wir werden in unserer eigenen Lethargie ersticken"



Guitar Hero: Guido und seine geliebte ESP

nicht. Ich halte das für sehr pubertär. Dieses PR-Geschwätz geht mir auf die Nerven, würdest du das in diesem Interview bitte klar herausstellen?

PP: Da du offensichlich musikalisches Talent besitzt, was hältst du von der Musik der heutigen Spiele?

Guido: Das muß man getrennt für jedes Genre betrachten. Die Musik für Action-Spiele unterscheidet sich grundsätzlich von der für Adventures oder Rollenspiele. Leider haben die meisten Leute, die Musik für Computerspiele komponieren, keine Ahnung. Traurigerweise glauben einige, daß das Hacken auf den Tasten eines Synthesizers Musik erzeugt. Sie wissen nicht, was sie wollen, was das Spiel braucht und wie sie das erreichen. Es geschieht alles mehr zufällig und hat nichts mit professionellem Komponieren zu tun. Andererseits gibt es einige bewundernswerte Leute in der Branche, die es *tatsächlich* schaffen, die gewünschte Atmosphäre mit ihrer Musik zu erzielen. Man muß schon einen soliden Background in punkto Arrangieren und Komponieren haben, um ein gutes Endprodukt zustande zu bringen. Es ist immer noch eine andere Sache, als einen Film mit Musik zu unterlegen. Dort mußt du nur eine vorher ausgemessene Zeit an Handlung und Action mit Musik untermalen. Bei Computerspielen weißt du nie, was als nächstes kommt. Das macht das Schreiben guter Tracks sehr schwierig. Man bräuchte Hunderte von Übergängen, um einen Track in den anderen überzuleiten. Eine andere Sache, die mir übel aufstößt, ist das Fehlen künstlerischen Potentials im eigentlichen Sinne. Ich rede von Kunst und Expressionismus. Diese Branche ist so kommerziell ausgerichtet, daß sie den Sinn für andere Aspekte in Computerspielen verloren hat. Es gibt keine "Independent"-Szene. Alles dreht sich nur um den größten Verkaufserfolg. Durch das rapide Anwachsen der Entwicklungskosten und der personellen Ansprüche, wurde es für neue Talente unmöglich, Teil dieser Industrie zu werden. Vor Jahren, als ich damit begann, meine ersten Spiele zu schreiben, war das noch anders. Wir geben den Newcomern einfach kein Forum, in dem sie arbeiten, wachsen und sich ausdrücken können.





Der Herbergsleiter gewährt Eurer Party Unterkunft

PP: Und was ist mit der Shareware-Szene? Das ist ein "Indie"-Forum.

Guido: Da stimme ich nicht mit dir überein. Meistens ist doch Shareware nichts weiter als uninspirierter Plagiatismus kommerzieller Software ohne viel wirklich kreativen Input. Wir werden in unserer eigenen Lethargie, dieselben Spiele wieder und wieder zu entwickeln, ersticken.

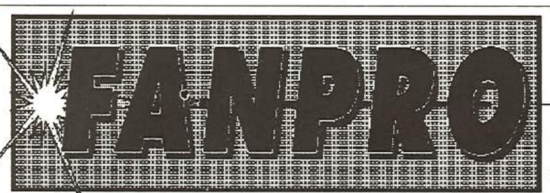
PP: Was passiert derzeit mit den Rollenspielen? Das Genre schrumpft enorm. Was sind die Gründe dafür und glaubst du, das könnte sich wieder ändern?

Guido: Ich finde nicht, daß das Genre schrumpft. Verglichen mit andren Genres *wächst* es nur nicht mehr, das ist ein Unterschied. Rollenspieler sind ein ganz eigenes Völkchen. Alles ist heutzutage so schnellebig, daß viele sich nicht mehr die Zeit nehmen wollen, ein Spiel mit einem umfangreichen Handbuch zu "erlernen". Der technologische Fortschritt arbeitet ebenfalls gegen die Rollenspiele, deren Hauptanteil immer die Vorstellungskraft war. Mit der Möglichkeit, heutzutage alles auf dem Bildschirm visualisieren zu können, nehmen wir dem Rollenspiel seine wichtigsten Bestandteile. Das Problem ist, daß die meisten Leute und Magazine keine technischen Rückschritte tolerieren und ein Produkt vorschnell verurteilen, wenn es nicht die neueste Technologie beinhaltet. Rollenspiele sind keine Mainstream-Produkte, hier hofft man mehr auf eine konstante Verkaufszahl. Eine solide Serie sorgt für solide Verkaufszahlen. Ich weiß nicht, wie sich das bei uns entwickeln wird. Unser Ziel ist es, gute Spiele zu machen, daran wird sich nichts ändern. Sollte das bedeuten, daß wir mehr Mainstream werden müssen, werden wir genau das tun.

PP: Wo siehst du dich und Attic in zehn Jahren?

Guido: Wenn es auch verlockend erscheinen mag, einer der Marktführer mit vielleicht 400 Mitarbeitern zu werden, weiß ich nicht, ob ich das auch wirklich wollte. Wir bei Attic werden vor allem anderen versuchen, gute Spiele zu machen, das ist unser Hauptziel. Hoffentlich werden die Leute das langfristig zu schätzen wissen und uns dadurch die Chance geben, weiter zu wachsen.

Brenda Garno/fh



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath
Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version

Die Importabteilung empfiehlt:

IBM DISKETTE:
Cobra Mission US 99.00
Metal & Lace US 84.00
IBM CD-ROM:
Advanced Civilisation 99.00
Blood Bowl US 49.00
Battleground Ardennes US 109.00
Celtic Tales (KOEI) US 99.00
Civilization II EV 89.00
D-Day-America invades US 109.00
Fantasy General US 99.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor) 99.00
Knights of Xenthar US 99.00
Lost Treasures o. Infocom US99.00
Mechwarrior II (WIN 95, **NETZ-WERKFÄHIG!!!**) EV 79.00
Mechwarrior II Missions US 49.00
This means War US 69.00
Power Dolls (Megatek) US 89.00
Romance of the three Kingdoms IV (Neu von KOEI!!!) US 99.00
Shockwave Assault US 89,00

Knüllersammlungen:

20 Wargame Classics
20 Strategiespiele von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Panzer General, Western Front. US-Vers., CD. nur 99.00

Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd, US-Vers. 59.00

Star Trek Emissary US
(incl. Technical Manual, Wörterbuch klingonisch-englisch auf CD-ROM, Deep Space 9 Adv. u. ein US-Video (NTSC!) d. DS9 Pilotfilms) 109,00

Gold Box
Die Forgotten Realms-Saga von SSI: Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret o. t. Silver-blades. US-Vers.! 3.5"-Disk 39.00

Ultramegagoldbox
9 AD&D-Spiele : Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur109.00

Ultramega-Cluebookpack
Alle Cluebooks zur Ultramegagold-box. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

Ultimate Fantasy Bundle
Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version, CD-ROM. 79.00

AD&D Masterpiece Collection
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89.00

Eye of the Beholder Trilogy
Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version nur 59.00

Three Worlds of AD & D
Sammlung mit drei AD & D - Rollen-spielen von SSI: Dark Sun, Al´Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49.00

War at Sea Collection
Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM, Dt. Anleitung 59,00

Carriers at War Collection
Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99,00

Perfect General II Collection
Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79,00

V for Victory Collection
Alle vier Teile des Strategieklassikers von Three Sixty auf CD-ROM. US-Version. 79,00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD 24,95
Schicksalsklinge Lösung 24,95
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29,80
Sternenschweif Audio-CD 24,95
Sternenschweif Lösung 24,95
Sternenschweif T-Shirt XL 29,80
DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiter-hilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenan-stieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegen-stände, Monster und Persönlichkei-ten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regel-stand. 79,95
DSA-Tools Update: Gegen Einsen-dung der alten DSA-Tools Original-diskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM 29,95 + Porto.

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufge-legt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber unge-mein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar:Stellar Crusade, Star Command, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Se-cond Front, Western Front, Sword of Aragon, Waterloo, Pro Titel 29.00

Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!
IBM DISKETTE:
Clash of Steel US 39.00
Carrier Strike US 39.00
Gateway II: Homeworld US 29.00
KA 50 Hokum DA 19.00
IBM CD-ROM:
1944-Across the Rhine DA 79.00
Aces of the Deep US 49.00
Allied General US 39.00
Alone in the Dark I DV 39.00
Apache Longbow US 69.00
Battle Stations DA 39.00
Burning Steel II DA 29.00
Burning Steel III DA 49.00
Empire II US 49.00
Falcon 3.0 Gold DA 69.00
Gabriel Knight II DA 79.00
Heroes of Might & MagicUS 49.00
Master of Orion & Ufo DA 59.00
Master of Magic Dv 39.00
Megatraveller I DA 39.00
Megatraveller II DA 39.00
Shadow of the Comet DV 39.00
Sierra Soundtrack Audio-CD 19.00
Spellcasting Party Pack US 49.00
Star Trek Judgement R. DA 39.00
Terra Nova US 69.00
Thunderscape US 69.00
Theme Park DV 69.00
Die Total verrückte Rallye 19.00
Transport Tycoon DV 49.00

Campaign Cartographer

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). 119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49.00
CC-Fonts 1 (Schriften f CC) 29.00
City Designer EV (Neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen) 79.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00)

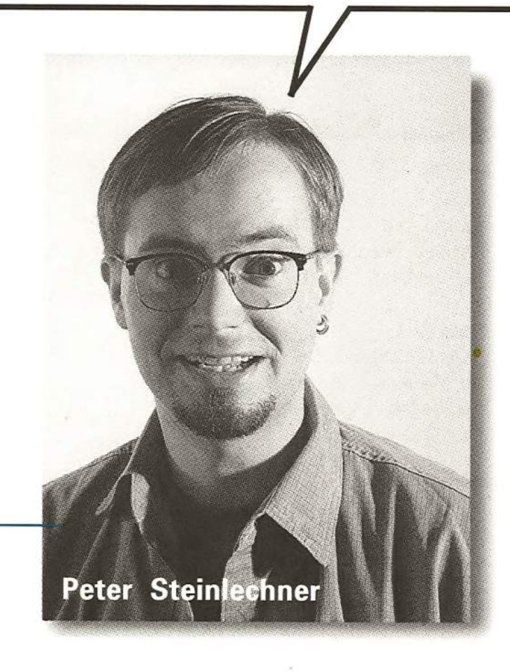
Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop	Fantastic Shop	Fantastic Shop	Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41	Ostwall 61	Mörgensstr. 4	Habsburgerring 18-20
40210 Düsseldorf	47798 Krefeld	52064 Aachen	(Rudolfpl.)-50672 Köln

POWERPOST

Interaktive Filme und Renderorgien: Fortschritt oder Rückschritt? Hatten wir mehr Spaß mit gezeichneten Larrys und Indys? Falls auch Ihr Euch dazu äußern wollt: Die Adresse steht unten.





Peter Steinlechner

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Online: CompuServe–Teilnehmer schreiben an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z.B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

75162.405@compuserve.com

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief.**

Renderwahn & Comic-Stil

Was mir immer mehr Angst macht sind die enorm ansteigenden Anforderungen bezüglich der Rechenleistung. Weihnachten '94 kaufte ich mir einen 486DX-2/66, 8MByte RAM, 420 MB Festplatte und Double Speed CD-ROM. Eigentlich wollte ich in diesem Jahr meinen Computer in einen Pentium verwandeln, aber das kostet mir doch zuviel. Es gibt wichtigeres, finde ich.
Ich muß aber auch zugeben, daß ich noch an der alten Zeit hänge und Spiele wie "Larry", Teil 1 bis 3 oder "Indiana Jones 4" über alles liebe. Ich finde, ein Spiel sollte ein Spiel bleiben, und mir ist ein Spiel mit Comic-Grafik tausendmal lieber als ein Spiel mit Filmen. Spiele sollen doch normalerweise "unrealistisch" sein und in eine andere Welt führen. Bei den meisten heutigen Spielen fasziniert doch nur, daß man Filme auf dem Computer abspielen kann. Der Inhalt ist (so scheint es mir) oft egal.

Stefan Zanders, Bocholt

Es sollte unbedingt unterstützt werden, wenn Grafiken von Hand gezeichnet sind, weil der "Renderwahnsinn" immer mehr zunimmt und meiner Meinung nach in Adventures nichts zu suchen hat. Mir kommt es hoch, wenn ich ein komplett gerendertes Adventure sehe!

Michael Schiefer, Pähl

Ob Renderorgie oder sogenannter "interaktiver Spielfilm" mit Schauspielern: Beides ist nicht jedermanns Sache, wie immer entscheidet letztlich der persönliche Geschmack. Wir sollten aber Experimente wie etwa ein komplett gerendertes Adventure herzlich willkommen heißen – wenn's nicht funktioniert, sondern langweilt und sich entsprechend schlecht verkauft, machen die Hersteller den Schritt "zurück" freiwillig. Die Entwickler müssen erst lernen, was bei Renderfilmen, "interactive Movies" oder sonstigen Experimenten machbar ist und was nicht: Schlechte Idee werden nicht weiterverfolgt, gute gezielt ausgebaut – und wer sich die neueren Spiele genauer ansieht wird feststellen, daß die Qualität langsam, aber sicher besser wird; leider ist der ganz große Überflieger zugegebenermaßen immer noch nicht in Sichtweite.
In einem ganz wichtigen Punkt hast Du recht: Gerade interaktive Spielfilme haben oft das Problem, daß sich kein Spieler freiwillig mit dem von mittelmäßigen Schauspielern dargestellten Helden identifizieren mag. Ein Programm im Comic-Stil hat es da von vornherein leichter. Dazu kommt noch, daß bei den Dreharbeiten oft zuviel Geld verbraten wird und für die eigentliche Spielentwicklung nicht mehr genug übrigbleibt – die Ergebnisse kennen wir ja leider.
Auch ich persönlich bevorzuge in fast allen Fällen gezeichnete Comic-Spiele: Letztlich kann sogar ein mittelmäßig begabter Zeichner mit halbwegs lustiger Grafik über spielerisch schwache Stellen hinweghelfen und so wenigstens optisch für etwas Kurzweil, Abwechslung und Spaß sorgen.

Ideenmangel?

Ist Euch schon aufgefallen, daß den Softwarefirmen die Ideen ausgehen? Entweder werden ältere Titel grafisch aufgepeppt (SuperVGA) oder ein erfolgreiches Spielprinzip wird von anderen Firmen massenweise kopiert und unter anderem Namen auf den Markt gebracht.
Fortsetzungen scheinen die Firmen zu mögen, so z.B. die "Wing Commander"- oder "Ultima"-Reihen.

Kristoffer Reimer, Osterholz-Scharmbeck

erobern?

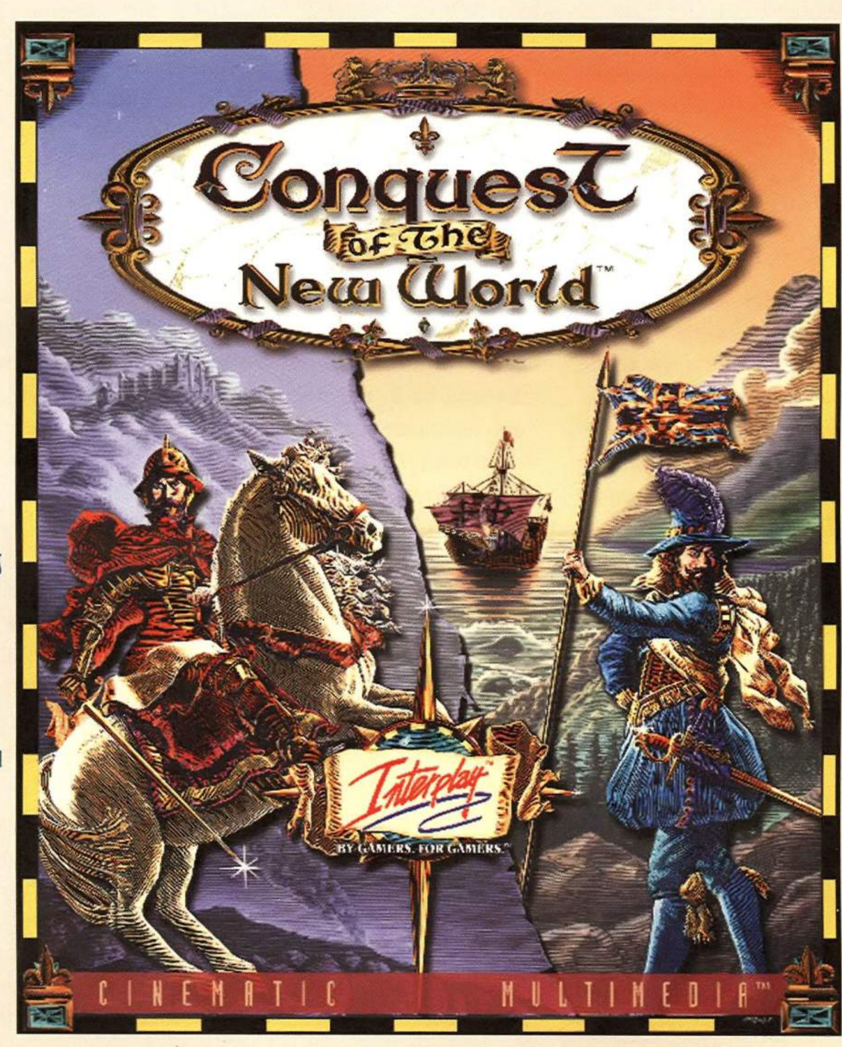
entdecken?

Wie Sie es machen bleibt Ihnen überlassen

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.
Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert - können Sie es schaffen?



Conquest of the New World
das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für
PC CD-ROM.





©1995 Interplay Productions. Conquest of the new world and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Doch, ist uns durchaus schon aufgefallen: Nicht nur die Softwarefirmen mögen Fortsetzungen, auch die allermeisten Spieler vertrauen offensichtlich gerne auf eingeführte Namen mit bewährten Spielprinzipien – man weiß, was man bekommt. Warum auch nicht, schließlich tut sich zwischen den einzelnen Programmen meist genug, um die Fortsetzungen zu rechtfertigen. Mir persönlich wird sogar bei "Wing Commander 4" genug neues geboten, obwohl sich im Vergleich zum direkten Vorgänger ja nichts wirklich umwälzendes getan hat.
Leider fällt es eben auch den besten Programmierern nicht ganz leicht, in ihren Spielen immer wieder mit taufrischen und dazu auch noch guten Einfällen aufzuwarten.

Rollenspiele-mangel?

Warum kommen in letzter Zeit so wenig gute Rollenspiele heraus? Sind denn all die Rollenspieler, die früher für hohe Verkaufszahlen bei Spielen wie Ultima, AD&D, usw. sorgten, plötzlich ausgestorben? In den letzten Monaten ist keine einzige interessante Neuheit herausgekommen, und Hoffnungsträger wie "Daggerfall" werden ständig verschoben. Es kann doch nicht sein, daß dieses Genre einfach ausstirbt. Aber wenn selbst Programme wie Ultima zu primitiven Jump'n'Runs verkommen (nicht daß ich was gegen Jump'n'Runs habe, aber doch nicht mit dem Avatar!) scheint das Genre wirklich den Bach runterzugehen.

Georg Buol, Internet



Charaktereigenschaften bei Daggerfall: Feintuning braucht seine Zeit, damit's später keine ungerechten Vorteile gibt

Gute Rollenspiele haben ein Problem, und Du nennst das Paradebeispiel "Daggerfall" selbst: Ein gutes Computer-Rollenspiel zu entwickeln, ist äußerst aufwendig. All die spielerischen Feinheiten, etwa die Fähigkeiten der Spielfiguren oder die "Welten", die erschaffen werden, müssen für ein gutes Programm in extrem aufwendiger Kleinarbeit ausgetüftelt werden. Wer selbst schon "Pen & Paper"-Rollenspiele erstellt hat wird wissen, wovon die Rede ist. Beim Computer-Rollenspiel sollte sich dazu auch noch eine gute Engine mit schönen Grafiken sowie eine packende Story gesellen. Kein Wunder, daß mancher Hersteller davor zurückschreckt. Dazu kommt noch das Problem, daß Rollenspiele - bis auf wenige Ausnahmen – nicht zu den ganz großen Verkaufsschlagern gehören und ein verhältnismäßig großes Risiko für die Entwickler darstellen.
Trotzdem dürfte nach der wirklich langen Zeit der relativen Dürre gegen Jahresmitte/Jahresende einiges an super-interessanten Neuheiten in diesem Genre erscheinen. Mit "Daggerfall" ist übrigens nach aktuellem Stand frühestens im August zu rechnen.

Lob im Preview?

Es verwirrt manchmal schon, wenn ihr im Preview ein Spiel in den Softwarehimmel lobt und es in der nächsten Ausgabe im Test herunterwertet (zum Beispiel "Der Druidenzirkel"). Es wäre auch nicht schädlich, in Eurem CD-ROM-orientierten Magazin anzugeben, ob das Spiel auch auf Diskette erhältlich ist.

Marion Fischer, Burgrieden

In Previews informieren wir Euch so früh wie möglich über neue Spiele. Dafür, daß die Ankündigungen in den Preview oft interessanter wirken als es das fertige Spiel dann tatsächlich ist, können wir eigentlich nichts – das liegt in der Natur der Sache: Schließlich sind Previews keine fertigen Tests, sondern sollen nur zeigen, was demnächst an Interessantem erscheint. Erkennbar schlechte oder uninteressante Programme werden im Preview-Teil grundsätzlich nicht vorgestellt. Zum Thema "Disketten": Leider erscheinen immer weniger Spiele auf Disketten - die CD-ROM ist mittlerweile fast zum Alleinherrscher im Bereich der Datenträger geworden. Falls trotzdem noch Programme auf Diskette veröffentlicht werden, vermerken wir das immer auch im Test.

3D-Karten

Da ich demnächst meinen Computer aufrüsten will, bin ich auf der Suche nach einer möglichst schnellen Grafikkarte. Zuerst hatte ich die Matrox Millenium im Auge, dann hörte ich von der bald kommenden Tseng 6000, die angeblich einen noch besseren 3D Chip als die Matrox hat. Creative Labs will mit dem 3D Blaster auch bald ins 3D Geschäft einsteigen - ich bin komplett verwirrt. Darum bitte ich Euch einen Test von diesen "Beschleunigerkarten", bei dem die Spreu vom Weizen getrennt wird, zu bringen. Ist die Millenium immer noch die beste (schnellste) Karte für Spieler oder sind die anderen Karten schon schneller? Wenn möglich, könnt ihr gerne noch andere Karten hinzubringen. Viele Leser (ich auch) würden diesen Test sehr informativ finden.

Daniel Kolster, Meckenheim

Nicht nur Du bist verwirrt, sondern auch wir und letztlich die ganze Szene: Bislang gab es von den Grafikkartenherstellern vorwiegend Erklärungen und Ankündigungen, tatsächliche Produkte, die vernünftig getestet werden können, sind bislang kaum auf dem Markt. Die Matrox Millenium ist eine von wenigen Ausnahmen.
Wir nehmen uns des Themas "3D-Karten" momentan aber sehr genau an und werden ausführlich berichten, sobald wir wirklich verläßliche Informationen zur Verfügung haben.

Spieldauer

Wie lange spielt ihr ein Spiel, um wirklich eine objektive Bewertung in Sachen Spielspaß zu erlangen? Manche Spiele machen Anfangs einen guten Eindruck, werden jedoch durch verschiedene Faktoren recht schnell dröge. *Helmut Schwärtzer, Bochum*

Es gibt auch den umgekehrten Fall, daß Spiele erst gegen Ende so richtig gut werden und Spaß machen: Deshalb werden die allermeisten Programme auch durchgespielt, gerade bei Adventures und Rolllenspielen ist das erfahrungsgemäß unverzichtbar. Andere Genres haben kein richtiges Ende. Um nur ein beliebiges Beispiel zu nennen: "Tetris" mußte nicht besonders lange gespielt werden, um zu merken, wie gut es ist. Trotzdem testen wir auch diese Programme über mehrere Stunden hinweg (und wenn sie gut sind, sogar noch wesentlich länger - was gegen Redaktionsschluß oft genug für Chaos sorgt). Gerade bei Computerspielen ist es unverzichtbar, daß wirklich lange und ausführlich genug probegespielt wird, denn anders ließe sich über die Langzeitmotivation nichts vernünftiges aussagen – und gerade die ist wichtig, weil die Programme ja meist nicht ganz billig sind.



3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnent-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY TEST-COUPON

☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)

☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

TECO95

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnent-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut







Normality Inc.

Abgedrehtes Point-and-Klick-Adventure kombiniert mit schneller 3D-Grafik. Dieses ganz und gar nicht normale Konzept steht in der nächsten Power Play auf dem Prüfstand.



Warcraft 2: Beyond the Dark Portal

Die erste Mission CD zu Warcraft 2 verspricht deutlich mehr als eine schnöde Anhäufung neuer Level.



Messebericht E3

Die "Electronic Entertainment Expo" im brütend heißen Los Angeles offenbart alle Neuigkeiten der Spielehersteller. Wir sind vor Ort und berichten Euch eingehend darüber.



Soundkarten

Was bringt die neue Generation der 16-Bit-Karten und Wavetableboards? Unser großer Vergleichstest gibt Aufschluß.



erscheint am **12. Juni**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Gliss (sg),Thomas Kittel
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Mindscape/SSI

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei
Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd.
Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

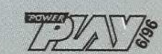
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

ivw





Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

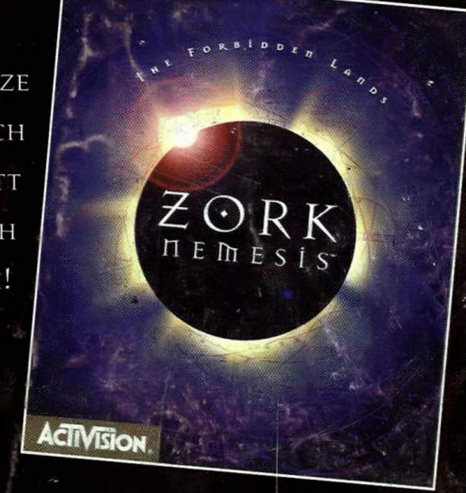


MIT SENSATIONELLEM 360°-RUNDUM-SCROLLING

„Anschnallen und das Staunen einstellen: Dieses Spiel sieht so cool aus, dass Ihre Kinnlade mit Tesastreifen befestigt werden sollte; sie fällt sonst garantiert herunter. Jetzt nehmen Sie noch die besten Sound-effekte, die ich je bei einem Spiel gehört habe, eine wirklich geniale Handlung, die Sie bis zum Schluss an den Screen fesselt, und einen Berg knackiger, neuer, gut durchdachter Puzzles. Zork Nemesis setzt, wie damals seine Text-Ahnen, Maßstäbe für das Genre."

Boris Schneider (PC Player)

In Kürze auch komplett in Deutsch erhältlich!



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO